EL NUEVO MAGO

La magia ritual como proceso personal



Donald Tyson

Segunda parte: Microcosmo

Prefacio

Es necesaria una BREVE EXPLICACION acerca del orden de los planetas en el hexagrama, los chakras y el árbol de la vida. Todo esto se encuentra de acuerdo con la disposición y los resultados hace tiempo aceptados de un cambio básico del énfasis relacionado con el Sol hacia Mercurio, como influencia central de la magia planetaria.

Hay buenas razones para que exista un modelo Sol-Central, y son el motivo de que haya durado tantos siglos. El Sol es el cuerpo *celestial* más bello, su poder es el más evidente. Es el único planeta que se puede sentir directamente, produciendo vida-emisión de calor, castigando al inconsciente con quemaduras solares y ceguera solar.

Todos los magos de la antigüedad fueron astrólogos. Observaban los planetas y los clasificaban según sus aparentes movimientos. La Luna era la más veloz, Saturno el más lento y el Sol de velocidad media. Por tanto, el Sol fue asignado como la esfera central planetaria.

La astronomía moderna no hizo nada para modificar esta centralidad del Sol. El Sol es observado telescópicamente y calculado matemáticamente, y se encuentra en el centro del sistema solar, fijo, en relación con otros cuerpos que giran a su alrededor. De nuevo se distingue como singularmente diferente, más importante y central.

La dificultad con una disposición Sol-Central reside en el desequilibrio resultante entre los otros seis planetas que no pueden corregirse en pares contrastantes alrededor del Sol. De hecho, los pares equilibrados son imposibles. Ningún planeta, a excepción del Sol, equilibra adecuadamente a la Luna, y ningún planeta puede equilibrar con éxito a Mercurio, que es solitario y único entre los cuerpos errantes.

Puede que el Sol sea central astronómicamente, pero nunca podrá ser central mágicamente, ya que debido a su naturaleza es desequilibrado. Es señaladamente masculino donde se requiere neutralidad. Es amarillo, y para ser neutral, debe ser incoloro. Posee una esfera observable, permitiendo equilibrar al respecto, sólo otra esfera observable.

Filosóficamente el Sol se encuentra al final de una escala lineal extremadamente masculina y activa y equilibra a su camarada celestial, la Luna, que se encuentra al final de la escala extremadamente femenina y pasiva. Entre ellos se encuentran los cinco planetas restantes, también dispuestos en pares alrededor de un centro teórico. Júpiter es el compañero masculino del femenino Saturno. Marte es el compañero masculino del femenino Venus.

No obstante, Mercurio no tiene compañero, por el simple hecho de que encarna en sí mismo tanto el elemento masculino como el femenino. Como símbolo mágico, Mercurio está equilibrado y es completo. Debido a este equilibrio, ni necesita ni toleraría ser emparejado con ningún otro planeta.

Como se explica en el capítulo sobre el hexagrama, los símbolos astrológicos de los planetas demuestran la unicidad de Mercurio con inequívoca claridad. El Sol y la Luna se encuentran emparejados y separados del resto de los planetas, siendo cada uno de ellos único, signo puro que denota su calidad:

Sol: ○ Luna: ☽

Los pares Júpiter —Saturno y Marte— y Venus son del mismo modo ineludibles, basados en su simbolismo. Los cuatro planetas son compuestos dobles, formando parte de las cualidades puramente solares o lunares, armonizando con lo terrenal —la Tierra se encuentra representada por la cruz:

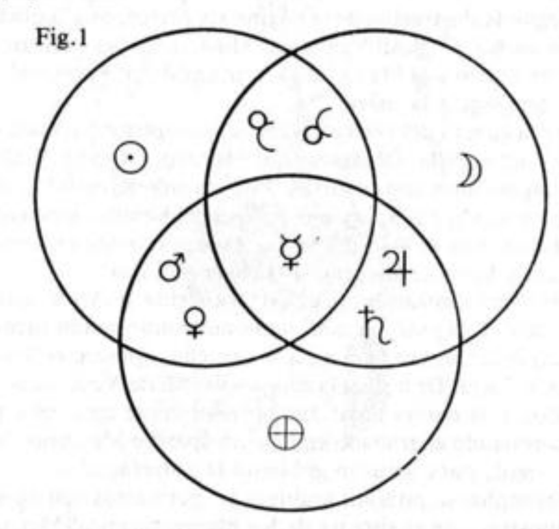
Júpiter: ♃ Saturno: ♄
Marte: ♂ Venus: ♀

Único y aparte, Mercurio está constituido por los símbolos de las tres fuerzas primarias —Sol, Luna y Tierra. Es el único planeta que combina los símbolos solares y lunares. Estos se mantienen en armonioso equilibrio mediante el símbolo de la Tierra.

Mercurio: ☿

Esta relación se representa clara y concisamente en el diagrama de la página xiii.

Fig.1



Los símbolos ☊ y ☋ representan los nodos de la Luna, Caput Draconis y Cauda Draconis, y no entran en discusión con el modelo planetario.

En la alquimia se encuentra la segunda prueba del orden central de Mercurio con respecto a los planetas. Los ocultistas eruditos acordarían que los alquimistas del período de los Rosacruz eran profundos investigadores de las verdades místicas y filosóficas. Escribieron en clave y dispusieron con emblemas lo más abstruso de sus conocimientos. Muchos de ellos muestran claramente la disposición de los planetas aquí representados, con Mercurio, de extrema importancia, en el centro, formando una tríada con los expuestos, el Sol y la Luna, y los planetas restantes, emparejados a cada uno de los lados de Mercurio.

En el *Thrésor des Thrésors des Alchimistes,* de Paracelso, aparece sobre la Tierra un fénix con las alas extendidas. El Sol se encuentra bajo su ala derecha, la Luna bajo la izquierda, y sobre su cabeza,

Fig. 4 

La última validación del orden y numeración de los planetas presentado en este libro se manifiesta en el último libro de Aleister Crowley *Magia en Teórica y Práctica* **. En el capítulo sobre el equilibrio escribe:

> Nada debe estar desequilibrado. Si tiene algo en el Norte (del Templo), debe situar algo igual y opuesto a lo mismo en el Sur. La importancia de esto es tan grande, y la verdad tan obvia, que nadie con la capacidad más mediocre para la magia puede tolerar un objeto desequilibrado por un momento. Su instinto se rebelará inmediatamente.

El instinto de un verdadero Mago debe resitirse a la disposición tradicional del hexagrama, que sitúa al Sol en el centro y por lo tanto deja a la Luna sin contrapeso, y también sitúa al andrógino y autosuficiente Mercurio, símbolo del debilitado centro del Mago, en la periferia. Cuando Mercurio se desplaza hacia el centro y el Sol se sitúa en el cénit opuesto a su pareja, la Luna, en el nadir, entonces Saturno desciende hacia el punto inferior izquierdo opuesto a Júpiter en el punto derecho más elevado. El resultado es el equilibrio perfecto.

** Edición en español publicada por Luis Cárcamo, editor Madrid.

El Sol toma el número tres, que como triple perfecto se encuentra en armonía con su gloria. Saturno toma el solidamente material ocho, que representa el cubo, igual que el cuatro de Júpiter sugiere el cuadrado. Mercurio asume el seis central, el número de Dios y de los Magos iluminados. Prolongando la lógica del sistema central-Mercurio a los chakras, Mercurio debe ocupar el corazón, que es el regulador de las emociones y de la actividad, el mediador entre los mundos interior y exterior, entre el pensamiento y el sentimiento, entre el deseo y la acción. El emanante de luz, el Sol, naturalmente cae sobre la corona chakra, que es el resplandeciente loto de mil pétalos, fuente de la iluminación espiritual. Saturno desciende hasta el vientre chakra para simbolizar el proceso del deterioro y debilitamiento del intestino bajo.

En el Árbol de la Vida, Mercurio concuerda bien con la naturaleza mediadora y reguladora de Tiphareth. La belleza de Tiphareth se origina debido a su dinámico equilibrio. Esto supone su perfección. No crea ni siquiera equilibrio. Por otra parte, el Sol es una buena extensión de la luz radiante y espiritual que desciende al Árbol procedente de la tríada celestial. Situado en Daath, el Sol representa las energías combinadas vida-don de Kether, Chokmah y Binah. Saturno encarna la preocupación material con forma en la octava Sephira, Hod.

Sin duda surgirán problemas cuando este nuevo sistema entre en conflicto con el antiguo. Por ejemplo, ¿se asociará en el cuadrado mágico 3×3 con el Sol o con Saturno? Si se asocia con el Sol, ¿se asignarán los espíritus tradicionales de Saturno, Agiel y Zazel al Sol? Es imposible cambiar simplemente los espíritus solares Nachiel y Sorath al número tres, pues están extraídos orgánicamente del cuadrado mágico 6×6. Inclusive, si el Sol se situara en la parte superior del hexagrama y se le diera el número tres, ¿cómo se le podría dar también el cuadrado mágico 6×6?

A pesar de esta dificultad, cuando parecía obvio que la disposición tradicional de los planetas era ilógica, desequilibrada, poco elegante, y, lo más importante, inexplotable por cualquiera que reconociera su debilidad, entonces llega la necesidad de cambiarlo, sin importar los conflictos que pueda generar. Si la idea general de un sistema es válida, los detalles de su utilización práctica se pueden resolver por sí mismos, y esta nueva disposición es mágicamente buena.

Se cree que el Mago utiliza el antiguo sistema cuando trata con

viejos elementos, como espíritus planetarios, y el nuevo sistema cuando crea su propia jerarquía, como debe hacer por último, una vez que ha superado cierta etapa formativa. También, el nuevo sistema se utiliza generalmente cuando no existen contradicciones. Ningún sistema es absoluto. Los dos son vehículos para ayudar a la mente a abordar ciertas realidades mágicas.

Este prefacio se escribió a modo de defensa ofensiva, como anticipo a las críticas que, con toda certeza, surgirán, procedentes de ocultistas involucrados en la magia tradicional. Este libro tiene como propósito presentar una perspectiva fresca sobre temas que se dan por sentados en la mayoría de los textos modernos. Todo lo que se puede decir a aquellos a los que no les gustan las alteraciones aquí efectuadas es, que son libres de ignorarlas. No son dogma sino tan sólo, una sugestiva penetración en un tema difícil y frecuentemente contradictorio.

INTRODUCCIÓN

La Magia siempre ha sido partícipe de una mala reputación. Hasta hace pocos años podía tener como resultado multas, prisión, tortura o ejecución, dependiendo de cómo se sintieran los legisladores en un período específico. En la Biblia, los cristianos fueron advertidos para que no practicaran la «Hechicería» para vivir. «Brujo» era un término incluso para cualquiera que practicase magia, fuera hombre o mujer, y también, dirigido a aquellos que vendían veneno, facilitaban abortos y cometían otros crímenes. Se clasificaba al mago junto con la escoria de la humanidad, las prostitutas y los carteristas.

Ocasionalmente se encontraron voces en defensa de la magia. El Rosacruz Michael Maier escribió en *Themis Aurea* en 1618: «La Magia (como algunos definen) es el conocimiento más elevado, más absoluto y más divino de la Filosofía Natural». No obstante, no fue lo suficientemente intrépido como para desafiar el odio social en el que la magia se encontraba sometida:

> ... sin embargo, frecuentemente, esta noble ciencia degenera, y siendo Natural, se vuelve Diabólica y siendo verdadera filosofía se torna Nigromancia... De aquí que la Magia esté sometida a la desgracia, y aquellos que la buscan, son vulgarmente considerados Brujos; por lo que los Hermanos pensaron que no les correspondía denominarse Magos; ...

Gran parte de la autoridad de la iglesia proviene de sucesos sobrenaturales. Estos siempre fueron llamados «milagros». Cuando Moisés bajó su cetro ante el Faraón y lo convirtió en serpiente, fue un milagro; pero cuando el sacerdote Egipcio también transformó su bastón de mando en una serpiente, se trataba tan sólo de viciada hechicería. A un monje al que con frecuencia le ocurrieran estos milagros, podía estar seguro de que le llamaran santo. Un laico que pro-

decir «hombre sabio» y puede aplicarse a cualquier persona que busque la magia a través del Espíritu. El término hechicero describe mejor a la persona que persigue la magia con fines materiales, por ejemplo, poder personal o riqueza. El mago es primordialmente un ser espiritual. Aquellos separados del Espíritu no pueden denominarse Magos sean cuales fueren sus aparentes habilidades mágicas. Privados del Espíritu, dichos poderes son siempre ilusorios, finalmente destinados a hacer fracasar y a traicionar al que los posea.

Muchos jóvenes estudian magia pues esperan obtener poder especialmente físico, emocional, intelectual o social. Debido a que su principal objetivo es el poder, lo que estudian es la ilusión materialista de la magia, no la verdadera magia. Sus esfuerzos siempre terminan en la decepción o el desastre. Afortunadamente por lo general abandonan antes de ser gravemente perjudicados. No se encuentran suficientemente motivados como para soportar la rigurosa disciplina que conlleva, inclusive el falso estudio de la magia.

Para aquellos que buscan la verdadera magia a través del Espíritu, existen muchos obstáculos que superar. La censura social puede ejercer una poderosa y sutil fuerza de represión, incluso en la mente más liberada. Al mago se le califica tanto de tonto como de degenerado: tonto porque busca una ilusión, degenerado porque la magia supuestamente conlleva actos inmorales e incluso ilegales.

Está sometido al ridículo. Nadie toma en serio sus declaraciones. Se ríen de él o le evitan. De un modo más material, una vez que se conoce su interés por la magia descubre la imposibilidad de conseguir un puesto laboral de responsabilidad. Puede que sea forzado a elegir entre sus convicciones espirituales y su poder para ganarse la vida. Si tiene familia o personas que dependen de él, dicha elección será difícil.

La defensa más generalizada contra la censura social ha sido el secreto. Los estudiantes serios de magia son bastante reacios a declarar sus inclinaciones. Muchos de ellos no permitirán que sus nombres de pila estén vinculados a cualquier aspecto del ocultismo. Cuando escriben cartas o presentan cartas en boletines informativos relacionados con la magia, utilizan un seudónimo. Sus contactos con el medio de lo oculto, los realizan a través de un anónimo apartado de correos. Si en una conversación surge el tema de la magia, permanecen en silencio.

Generalmente, al Mago se le ha inculcado desde su nacimiento

el escepticismo hacia la magia y otras cosas espirituales. La convicción interna e inconsciente de que un acto de magia es imposible es muy difícil de desarraigar. Inclusive, cuando un Mago piensa que cree en magia puede que en su fuero interno dude de la misma. El escepticismo es totalmente destructivo. La magia vive en la mente. La profunda convicción de que una cosa no es real o verdadera la destruye a nivel mental. Cuando la magia no está determinada en el inconsciente, tampoco puede actuar en el mundo.

El escepticismo en las mentes de otros, también puede afectar al Mago y llevarle a suprimir sucesos mágicos. El Mago nunca deberá decir a las personas no iniciadas que intenta producir un efecto mágico específico; su falta de creencia se lo comunicará y minará su fe, imposibilitando el efecto mágico.

El mejor remedio para el escepticismo es la experiencia. Una vez que se ha realizado con éxito un acto de magia, aunque éste no tenga excesiva importancia, las barreras de la futura magia se habrán debilitado. El nuevo Mago, generalmente comenzará en el reino de lo psicológico, donde la ciencia le asegura que podrá ser efectiva, y sólo después cuando haya incrementado su confianza, ejercerá su acción en la magia física. No es que una sea más fácil que la otra, sino que el Mago piensa que la magia mental es más fácil que la física, y sus espectativas hacen que sea así.

La mayor barrera de la magia es el moderno espíritu de los tiempos. *Zeitgeist* es una palabra que significa «el espíritu de una época, la visión que las personas tienen de sí mismas y del universo». Durante quinientos años el espíritu de los tiempos del mundo occidental ha sido formado por la ciencia. Gradualmente la ciencia ha ido excluyendo del panorama mundial toda traza espiritual. Si el Mago acepta este punto de vista nunca podrá actuar en el campo de la magia. La magia no tiene lugar en el universo de la ciencia. Cuando el Mago actúa y piensa en términos de la percepción popular, automáticamente interpretará la magia como si se tratara de una absurda anomalía.

El primer paso hacia la libertad es el ser conscientes de que el mundo es una creación de la mente. Esto es algo difícil de conseguir. La gente tiende a creer que su visión del mundo es absoluta e inalterable —que un aborigen australiano percibe el mismo cielo y las mismas montañas que ellos, cuando juntos contemplan dicho espectáculo—.

También piensan que ven el mundo del mismo modo que lo hicieron sus ancestros —que si fueran transportados al Londres isabelino, verían la ciudad que Shakespeare vio—. Ambas suposiciones son erróneas.

La mente no acepta pasivamente la información sensorial que percibe. Es creativa y continuamente construye el mundo con la información que procesa, del mismo modo que la fotografía de un periódico está formada por incontables y minúsculos puntos. El único conocimiento que un ser humano tiene del mundo es la interpretación creada por su propia mente.

Por esta razón los místicos orientales dicen que el mundo es un sueño. Lo que se cree externo y sustancial, en realidad está formado de la misma materia que la imagen de un sueño. Existe en el mismo lugar —la mente— y se proyecta mentalmente fuera de lo que se perciben como los límites del cuerpo. No existe diferencia alguna entre lo que se encuentra dentro del cuerpo o fuera del mismo. Todo está en la mente. No hay raíces distintivas entre lo mental y lo físico; todo es mente.

Declarar que el mundo es una ilusión no es decir que no existe. Este es un error común entre aquellos que ansían abrazar la trascendental visión. El punto más destacado, es que los seres humanos nunca podrán saber nada acerca del mundo absoluto con su cotidiana consciencia. Todo lo experimentado es una interpretación —una metáfora, si así lo desea— de otra cosa. Existe un útil experimento para entender el modo en el que la mente crea el universo. Cierre los ojos. Ahora, mentalmente, abandone el universo e intente imaginar lo que ha dejado. Recuerde, si tiene una imagen en la mente, quiere decir que aún se encuentra presente en el universo y ha violado las reglas del juego. De hecho, si oye, huele, gusta o siente cualquier cosa, todavía se encuentra en el universo.

Al intentar dicho experimento, no tardará en darse cuenta de que sin perceptores, nada se puede percibir. Si algo permanece no se puede conocer si no es mentalmente. El espacio no existe sin la percepción de la distancia. El tiempo no existe sin la experiencia del cambio.

Solamente en este siglo, la ciencia ha comenzado a acercarse lentamente a la perspectiva mágica, por medio de las matemáticas. Einsten demostró el carácter relativo del tiempo y el espacio. La relatividad es la noción de que la naturaleza de las cosas depende de cómo se perciben, y no se encuentra intrínsica en las mismas.

La magia puede existir desde un punto trascendental del mundo. Cuando lo físico y lo mental se perciben como una unidad y cuando lo interno y lo externo no parecen estar divididos, la idea de que la fuerza espiritual puede proyectarse a través del espacio mediante el deseo, y puede afectar objetos materiales, deja de parecer un absurdo. Se entiende que la magia no viola las leyes de la naturaleza, sino que las omite, del mismo modo que la multiplicación no es la violación de las leyes de la adición, sino una transcedencia de la misma.

Todo individuo crea su propio universo en su mente. Estos universos personales no son los mismos, si bien son similares pues han sido forjados por miembros que forman parte de la misma época y cultura. Se encuentran vinculados unos a otros debido a un origen espiritual común —o pasado— que es la base de todos ellos. La magia puede pasar a través de este pasado, haciendo posible que la mente de un universo afecte al universo de otra mente. El pasado es eterno e ilimitado y por lo tanto no existe. Lo mismo se podría expresar con lo No Manifiesto. Se trata del concepto de Dios más elevado.

Toda magia sea grande o pequeña, entabla comunicación directa con lo No Manifiesto. Esta comunicación tiene lugar por medio del punto matemático, el cual es omnipresente. La apertura del punto es la comunicación con la divinidad. El punto se abre por medio de la creación de un vértice. El vértice se crea por medio del deseo desinteresado.

La magia opera fuera de los límites de las leyes físicas. La idea de que la ciencia puede examinar o incluso comentar los fenómenos mágicos es absurda. Los efectos de la magia no son ni proporcionales a sus causas ni predecibles. Un efecto puede que no corresponda lógicamente a una causa, y la misma causa puede producir de un modo desordenado, efectos diferentes en ocasiones diversas.

La magia elige sus propios medios hasta el fin. La acción de la magia desafía las leyes del cambio. Cada acto de magia es un milagro, inclusive aquellos que parecen mundanos. La magia con frecuencia se valdrá de coincidencias físicas, o suerte, para lograr su cometido. Del mismo modo que el agua elige el curso más fácil hasta llegar al mar, la magia perturbará el equilibrio de la probabilidad tan poco como sea posible. Si los medios naturales no sirvieran, hará uso de los sobrenaturales, pero únicamente cuando todas las soluciones naturales hayan sido frustradas.

Todas las leyes científicas están basadas en el ingenuo supuesto

moderno, igual que «energía», «electricidad» y «magnetismo». La utilización de términos materiales para describir sucesos espirituales, frecuentemente, es inevitable, pero poco se han esforzado estos escritores por distinguir un término tal como se emplea en magia, del mismo término utilizado en ciencia.

La magia se presenta como una sutil rama de la ciencia que depende de fuerzas materiales y trabaja dentro de los parámetros de las leyes físicas; esto implica que cuando la ciencia desarrolla una máquina suficientemente delicada y sofisticada será capaz de medir y predecir los efectos mágicos. Los escritores de ocultismo modernos tienen cierta tendencia a eludir mencionar a Dios o a hacer referencias al Espíritu. Lo cual produce un fuerte contraste con los grimorios, donde los rezos a Dios son muy efusivos.

Los resultados de la magia científica no son muy prometedores. La magia no se puede materializar. Existe tan sólo en el interior del corazón espiritual viviente del individuo. Cuando se encuentra diseccionado deja de existir. Una mente racional no puede aceptar la magia dentro de una estructura material por mucho que se esfuerze. Antes o después reconoce las incongruencias.

Para lograr una mejor aproximación se deben elevar y expandir las percepciones, de forma que la mente ya no esté obstaculizada debido al espíritu de los tiempos modernos. En vez de materializar la magia, el Mago debe espiritualizar su pensamiento, hacer trascender la lógica tradicional. Entonces los grimorios podrán ser estudiados fructíferamente y la magia tradicional podrá ser practicada con los crecientes obstáculos producidos por la falta de creencia.

Debe enfatizarse sobre el hecho de que el pensamiento trascendental no niega, ni desafía a la razón. La razón es perfectamente válida dentro de su propia esfera. El espíritu despierto abraza a la razón en completa armonía. Con la percepción mágica, se hace posible —de hecho se hace inevitable— percibir una misma declaración como verdadera y absurda al mismo tiempo.

Utilizando la verdad espiritual como piedra de toque, el Mago puede examinar la magia tradicional de forma crítica y extraer los métodos y elementos que concuerdan mejor con su naturaleza. Llega a ser capaz de separar el oro de la escoria, los símbolos efectivos de los garabatos sin significado. Aún más, una vez que se llega a percibir la raíz de la magia puede utilizar las técnicas específicas de los grimorios como modelo para sus propios y únicos rituales y métodos.

Los grimorios comenzaron siendo los registros de los experimentos mágicos de individuos que dominaban la magia tradicional de sus dias. Nunca fueron entendidos como textos sagrados que debieran ser copiados e imitados hasta la última letra. A lo largo de los siglos se han convertido exactamente en esto, hasta que llegó a ser común que la misma forma y términos de los procedimientos tenían su propio poder, y que ninguna desviación destruiría la magia.

Este malentendido, sólo puede ser albergado por aquellos que perciben lo superfluo del Arte y no ven su centro. Es equivalente a juzgar a un hombre por las ropas que lleva. La aproximación imitativa a la magia es fútil. Inclusive, si una persona que quisiera ser hechicero siguiera con éxito y al pie de la letra las singulares instrucciones de los grimorios, su magia fracasaría por no acceder al centro del ser, del cual fluye toda la vitalidad mágica.

Lo contrario es que, la magia puede ser trabajada con efectividad por alguien sin los más mínimos conocimientos de los métodos tradicionales. La magia intuitiva depende totalmente de los impulsos no verbales y de las directrices que marca el Espíritu. Los magos que se inspiran a sí mismos, generalmente adquirirán fragmentos dispares de ciencia y superstición que, sin embargo, les serán útiles pues están en contacto con lo No Manifiesto.

La mejor forma de abordarla se basa en la aproximación equilibrada entre los elementos tradicionales que con el tiempo se han probado efectivos y los elementos inspirados que resuenan fuertemente en la psique personal del Mago. La doctrina mágica generalmente parte del interior, aunque se vitaliza desde fuera —esto es, los principiantes practican la parte mecánica de la magia sin ser capaces de infundir vitalidad y solamente después sus gestos y palabras comienzan a adquirir poder.

Con el tiempo la magia de un adepto se llega a individualizar en la medida en que los elementos inspirados reemplazan a los tradicionales. Los sistemas mágicos con los que se puede trabajar más son partícipes de una gramática procedente de la magia tradicional, pero poseen su propio y único vocabulario. No obstante, es importante que el Mago, con el primer impulso de obedecer las instrucciones de su recién nacida voz interior, no descarte por completo los métodos tradicionales. La magia tradicional ha sobrevivido porque permanece en su realidad espiritual. Inclusive, cuando una práctica parece que

NO MANIFIESTO



Fig. 5

El Todo se puede dividir en dos partes fundamentalmente diferentes. En una de las partes del plano dividido se encuentra el universo de las formas denominado Cosmos, reino del movimiento y la luz. No sólo comprende el mundo cotidiano de los cinco sentidos, sino también el número infinito de polaridades que surge del ser manifiesto —frío y calor, día y noche, bien y mal—. Cuando se percibe algo como independiente o único corresponde a la división del universo manifiesto. El cosmos es mayor que el universo específico de los grupos galácticos porque, además del tiempo y espacio, posee formas incorpóreas como son sueños y dioses.

En la otra parte del plano dividido se encuentra lo que no se puede conocer o percibir de ninguna forma. Este es el universo de lo no creado o Caos. Antiguamente se describía como una niebla agitada y gris en la que moraban monstruos indefinidos. Esto implica libertad artística ya que lo No Manifiesto carece de todas las cualidades, incluyendo la nebulosidad y color gris, y sus habitantes que (si se puede decir que existen) no tienen forma ni duración. Por su misma naturaleza, lo No Manifiesto es inconcebible. Cualquier descripción o modelo que pueda formar un filósofo, se invalida al instante precisa-

de ilimitadas posibilidades, varias potencias que entonces podrán manifestarse en el mundo de las formas.

Por esta razón el Mago gobierna sobre todos los espíritus, incluso sobre aquellos pertenecientes a los círculos interiores de la creación que poseen grandes poderes, como los de los arcángeles. Nadie, sino Dios, se encuentra por encima del hombre. Nadie, sino Dios, puede derrotar al hombre —pero frecuentemente, el hombre puede batirse a sí mismo debido a los engaños y astucias de los malos espíritus—. Sólo existen dos fuerzas que pueden frustrar el deseo del Mago, la Voluntad de Dios y su propia ignorancia.

A nivel mágico, lo No Manifiesto es el origen de todo poder. No es ni malo ni bueno, sino potencia bruta. El Mago sumerge su mano en la sangre del Todo cuando medita, y desde su reserva de posibilidades sin límite, formula sus palabras y órdenes. Todo el Arte mágico se basa en el saber que proporciona el llegar a atravesar el Velo y llevar el oro procedente de lo No Manifiesto, a la existencia que se percibe.

En magia es común hablar de ángeles, demonios, fantasmas, elementos, etc. Las opiniones acerca de la naturaleza de los varios espíritus difieren, pero con frecuencia tienen en cuenta el estar en posesión de sus propios poderes que, ocasionalmente, deciden exhibir para terror o deleite de la humanidad. Generalmente se describen como inteligentes pero carentes de la chispa de la Divinidad del hombre, que le permite imitar el talento del Creador. Muchos adeptos supersticiosos creen fervientemente que su poder mágico se deriva de la buena voluntad de estos espíritus. Por ejemplo, cuando se pregunta a un faquir de la India cómo llevan a cabo su magia, confiarán que se limitan a invitar a los espíritus a que ejecuten sus órdenes. Creen que la totalidad de la potencia de su magia reside en la habilidad para engatusar a los espíritus con sacrificios, adoraciones y prometiendo favores.

Este punto de vista demuestra una ignorancia tanto del potencial humano como de la ley cósmica. Incluso si dicho concepto de carácter infantil fuera acertado (que los espíritus fueran seres independientes a los que se pudiera invitar) su poder se encontraría refrenado por la Voluntad de lo No Manifiesto, como se ejemplificó con la primera emanación de Luz Divina. Los espíritus no podrían hacer nada a menos que la Luz que se encuentra en el centro del verdadero Ego del faquir, primeramente, les concediera permiso. Los espíritus engañan al faquir haciéndole creer que depende de ellos. De hecho, la verdad es justamente lo contrario: los espíritus son totalmente independientes del poder consciente del hombre cuando desean poner en práctica sus propósitos en el mundo material.

Los budistas del Tibet entienden a los espíritus con más claridad que los faquires hindúes de la India. Admiten la existencia de cosas semejantes a ángeles, demonios, pero mantienen que son ilusiones de la mente humana, del mismo modo que el hombre es un sueño producto de la mente de Dios. No consideran que los espíritus sean irreales, pues entienden perfectamente que las realidades mentales no son menos potentes que las realidades físicas. Básicamente ambas están fundadas en Dios.

El punto de vista Hermético Occidental es similar al de los Budistas. El Mago no cree que los espíritus sean seres completamente independientes de categoría igual a la suya, pero tampoco comete el error de pensar que son, en su totalidad, producto de su propia imaginación. Cuando un Mago evoca a un espíritu es consciente de que su mente es la que le proporciona forma y personalidad, no la parte de su mente que le ofrece identidad personal, sino la parte incognoscible que es Dios. Una vez creado, un espíritu es partícipe de la misma realidad que su creador, ya que ambos son producto del Todo.

Los espíritus son dispositivos, por así decirlo, utilizados por el Mago, sea consciente o inconscientemente, para manipular los poderes de lo No Manifiesto, del mismo modo que el herrero se servirá de una vasija de arcilla para llevar metales derretidos para fundir. Cuando el Mago llama a un espíritu para llevar a cabo una tarea, está abriendo realmente una puerta que da a lo No Manifiesto, a través del punto de su verdadero Ego, y es su propio potencial más elevado el que transforma su deseo en realidad. Aunque la forma de un espíritu es una ilusión, tiene el poder de matar siempre y cuando el Mago sea tan insensato como para permitírselo.

El tema de la reencarnación es bastante polémico para las mentes orientales. Dado que este concepto no forma parte de la psique occidental, no es frecuente que cause problemas a los practicantes del arte Hermético, a menos que estén involucrados en la filosofía budista o hindú. No obstante, es conveniente situar la reencarnación en el contexto de lo No Manifiesto.

La reencarnación se puede enfocar de dos formas. La primera supone que el alma, la identidad personal, perdura a lo largo de una

Debería aclararse, que la empalagosa noción del bien que existe en las mentes de los pilares de la respetable sociedad, frecuentemente tienen poco en común con el sentido innato del Bien que mora en el corazón del individuo y se expresa con voz tranquila y clara en tiempos que así lo requieren. Este es el sentido interno que hará surgir la Luz, el «bien» de la sociedad es tan sólo un caparazón vacío para gusanos, donde el rostro del verdadero Dios sobre el cual se modeló, únicamente puede esbozarse turbiamente.

SERPENTINO

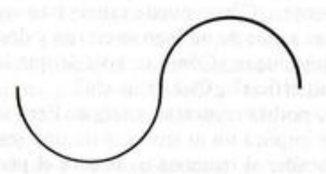


Fig: 21

En los albores de la creación, cuando el colosal No Manifiesto comenzó a agitarse —pero antes de que alcanzara el primer nivel de Autoconsciencia— se inició cierto tipo de movimiento. No se trataba del movimiento tal como lo entiende la humanidad, ya que el movimiento manifiesto existe en tres dimensiones de tiempo —espacio—. Este primer movimiento era más semejante al deseo.

En el mar inmenso y sin orillas de la nada dio comienzo una pulsación parecida a las ondas en el agua, las cuales se mueven a través de la superficie sin agitar el cuerpo del agua. Era parecido a la vibración de la cuerda de un instrumento musical o la ondulación del cuerpo de una serpiente.

Esta primera pulsación de deseo ofreció una cualidad a la nada infinita, que puede llamarse Luz o Espíritu. La Luz física es tan sólo un pálido reflejo de esta Luz. La Nada comenzó su existir con pulsaciones sin dirección y de equilibrio uniforme. Consideremos a la serpiente. Las ondulaciones fluyen a lo largo de sus nervios, pero la posición de sus nervios no se ve alterada. Cuando se sujeta a una serpiente por su cola, la mano que la sostiene puede sentir la fuerza de

las ondulaciones que descienden por sus laterales, aunque la serpiente no se ha desplazado. A la inversa, cuando se observa a una serpiente mientras se desliza por la hierba, no parece que ésta se mueva lo más mínimo, pues las curvas de su cuerpo se mantienen en el mismo lugar; no obstante, se mueve a través de esas curvas, desapareciendo rápidamente de la vista, con una aparente velocidad mucho mayor que su ritmo de marcha.

En los petroglifos y artes primitivas de todo el mundo, uno de los símbolos más comunes es la línea ondulada, que representa el cuerpo de una serpiente y, en general, el movimiento serpentino. Las gentes que viven en contacto con la tierra tienen tiempo de observar las manifestaciones de la naturaleza más simples, y reconocen el gran misterio de la serpiente. ¿Cómo puede existir movimiento en algo que no se mueve? Las aguas de un lago se elevan y descienden y se mantienen en el mismo lugar ¿Cómo es posible que las olas se muevan a través de la superficie? ¿Qué es la ola?

Un científico podría contestar, energía. Pero se trata tan sólo de una palabra que implica un misterio, y no una respuesta. Quizá sea más fácil de entender si tenemos en cuenta el péndulo de un reloj. El péndulo oscila hacia la derecha, cuando alcanza el punto más elevado de su arco comienza a descender y oscila hacia la izquierda. Mantiene su movimiento aparente de vaivén y nunca se desplaza.

El Mago debería preguntarse qué es lo que ocurre en una infinitamente pequeña fracción de tiempo, cuando el movimiento a la izquierda llega a ser movimiento a la derecha. El péndulo reduce su velocidad para detenerse durante un momento; después se acelera en la dirección opuesta. El movimiento a la derecha es contrario a las agujas del reloj (el arco de la oscilación define una sección de un círculo mayor). Cuando es a la inversa, el movimiento es igual al de las agujas del reloj.

En el instante en el que el péndulo se detiene en el ápice de su arco, su movimiento deja de existir efectivamente en nuestro universo. Utilizando un término físico, se puede decir que se forma potencial, se trata de una palabra apropiada, pues el movimiento se desplaza a través del Velo de lo Desconocido, que divide el universo de lo No Manifiesto y, literalmente, deja de existir durante un instante infinitamente breve. Cuando emerge a través del Velo, la imagen de su anterior existencia se invierte. Aparentemente es igual, pero su energía cambia de derecha a izquierda. El instante en el que el péndulo

se detiene es un solo punto en el tiempo. El punto es la puerta que se encuentra entre los dos universos.

Se puede observar que cuando se percibe desde uno de los lados —esto es, desde una segunda dimensión del espacio— un objeto que se mueve en círculo, parece imitar el movimiento del péndulo. Va hacia la derecha, reduce su marcha, después comienza su aceleración a la derecha y repite el ciclo.

Recientemente, los biólogos han llevado a cabo un interesante descubrimiento, relacionado con ciertos microorganismos azotados (minúsculas criaturas que se mueven por medio de una cola parecida a un látigo, que baten rápidamente). En un principio se pensaba que la cola se movía hacia adelante y hacia atrás como la cola de un pez, hasta que una observación más detenida reveló que se trataba, en realidad, de una espiral, que la minúscula criatura producía mediante la rotación de su cola, gracias a una articulación biológica que le permite girar. La cola parecía batirse hacia atrás y hacia adelante debido a la limitada perspectiva de los biólogos. De hecho, gira en círculo, como una hélice.

El movimiento de una ola es misterioso, tan sólo porque trasciende los límites de la percepción humana, viajando a través de los límites artificiales de la consciencia de un modo aparentemente cíclico. Todo lo demás también trasciende en tiempo y espacio, pero de un modo que no es fácilmente observable. Debido a que la mente humana no admite la existencia de otras dimensiones, dicho viaje no es tan obvio. Las ondas del movimiento serpentino nunca forman un punto, pero comienzan a definirlo. Se trata de un concepto difícil de entender. El punto alrededor del cual se mueve la onda puede abstraerse de la onda, pero ésta no la forma realmente. El movimiento serpentino es un movimiento que busca un punto sin encontrarlo.

Lo No Manifiesto remonta las crestas de sus innumerables ondulaciones del deseo, anhelando una posición aventajada, desde la cual alcanzar una consciencia de Ego. No obstante fracasa en todas partes. En el mar de Luz original no se puede distinguir la cresta del seno, y dichos conceptos, igual que el concepto de derecha e izquierda, no tienen significado, pues las distinciones se funden suavemente sin alteración alguna.

El movimiento de la onda no para cuando aparece una forma específica, sino que sigue manifestándose bajo la materia. El cuerpo humano muestra el carácter evidente de la onda, la cual es parte fun-

damental de la materia. La arcilla que forma a todo hombre y mujer se encuentra animada gracias a la onda de vida, siendo partícipe de una forma efímera; una vez que esa onda pasa, puede pulverizarse para fundirse con la tierra de la cual surgió.

Lo que llamamos presente, en realidad no existe, pero se trata de la cresta de una onda denominada tiempo; y las aguas que aún no han aparecido se denominan el futuro, y las aguas que se encuentran en reposo se denominan el pasado —todo pertenece al inmenso mar—, independiente de la ola que pasa, pero no crea ni destruye ninguna esencia vital.

El tiempo es una ilusión. Todas las cosas existen en el mismo momento, o mejor dicho, fuera de dicho momento. Esta es la razón por la cual la magia actúa libremente, tanto en el pasado y futuro como en el presente. Esta es la base real que posibilita la precognición. A Einstein le fue atribuida la siguiente broma: El tiempo es lo que posibilita que todo ocurra al mismo tiempo. El tiempo es una conveniente ficción, creada por la consciencia de la vida en el nivel material. El tiempo de un hombre no es el tiempo de otro. El tiempo que disfruta un caballo no es el mismo que disfruta un hombre.

El movimiento serpentino sugiere cómo se proyecta la fuerza en la magia. Todo en el mundo ocurre mediante pulsaciones. El esfuerzo se equilibra con el descanso. La acción da lugar a la reacción. El maestro de una cosa es el sirviente de otra. El enfado es reemplazado por el arrepentimiento. Si fuera posible ejercer un esfuerzo uniforme constantemente —y no lo es— dicho esfuerzo sería completamente fútil e incapaz de ejercer el efecto más mínimo.

Sabiendo que la vida es una compleja red de pulsaciones, el Mago es capaz de dirigir su Voluntad en forma de cortas ráfagas donde produzcan el mayor beneficio. Por ejemplo, en la sociedad existen muchas pulsaciones, una de las cuales es el patriotismo-pacifismo. Si el Mago considera que en su nación hay falta de disponibilidad marcial y desea hacer algo al respecto, no se esforzará cuando tenga lugar la pulsación del pacifismo; más bien, dejará pasar el tiempo hasta que alcance la cresta, después sumará su fuerza a la oscilación dirigida al fervor patriótico.

Este simple principio se aplica en asuntos personales. Cuando desea convertir a alguien a su forma de pensar, no se enfrente a su oposición. Primeramente, permítales exponer sus argumentos y protestas; después, cuando mantengan silencio, envíe una poderosa pulsación

de su Voluntad para hacer oscilar sus mentes en la dirección opuesta. Por supuesto, finalmente, surgirá una reacción en contra de su manipulación. Esto se puede esperar y su intensidad podrá reducirse, y en el siguiente período de receptividad se puede llevar a cabo con mayor efectividad, de forma que la suma total sea la de manipular a la persona en la dirección que usted desee.

Este fenómeno de acción-reacción, va más allá de lo que se consideran medios mágicos. Se aplica a todos los niveles del ser. No obstante, los métodos del Arte pueden utilizarse muy efectivamente para aumentar o disminuir una tendencia cíclica como se requiera.

En cuanto a este tema, se requiere el más frío de los cálculos. No es satisfactorio permitir la oposición de otra persona sin reaccionar. El corazón desea oponerse a la cresta de emoción con una cresta similar pero opuesta, pero el resultado es un punto muerto. Las fuerzas contrarias se suprimen una a otra. El Mago debe olvidar sus instintos animales y controlar sus reacciones siempre que se desee llevar a cabo sus deseos. Debe sacrificar una satisfacción momentánea y fútil por una verdadera y continua ventaja.

Como con todas las técnicas mágicas, la interpretación de las pulsaciones de la vida y el llegar a tener control sobre ellas, puede utilizarse con propósitos malignos o benignos. No está mal tener cierta ventaja sobre otra persona —la vida consiste en gran medida en competir por la supremacía— solamente puede ser condenado si el Mago utiliza su poder de formas ilegales y despreciables.

con el universo manifiesto. El Gran Círculo es el que rodea a la creación. Por naturaleza, los círculos dividen lo conocido de lo desconocido. Lo No Manifiesto debe imaginarse fuera de todos los círculos.

Para un individuo *el mayor círculo que se puede concebir representa el universo actual —esa parte del universo absoluto y manifiesto que percibe a través de sus sentidos, sus recuerdos,* sus pensamientos y sus sueños. El universo personal individual siempre es un círculo más pequeño que el del universo manifiesto, simplemente porque nadie puede saberlo todo. En el interior del universo personal aparecen círculos menores que representan niveles de control personal. Estos se sitúan uno dentro de otro, ruedas en el interior de ruedas. El círculo exterior es el menos afectado por la voluntad personal; el círculo interior es el más afectado, y se trata de lo que el individuo entiende como «ego».

El ego que se percibe nunca es el verdadero Ego. El verdadero Ego no se puede percibir, ya que se trata de la máxima excelencia de la percepción. Sólo Dios puede conocerse a sí mismo totalmente, percibiendo Ego con Ego. En términos simbólicos, el verdadero Ego es el punto que se encuentra en el centro del círculo, infinitamente pequeño, y por esta razón inexistente en el universo. Por consiguiente, en realidad, no es una parte del círculo. El ego que se percibe es el círculo más pequeño, del cual el ser humano puede obtener cierto conocimiento. En la medida en que el hombre se acerca a su Ego real, todos sus sentidos comienzan a salirse de foco, y sus percepciones se hacen borrosas, hasta que alcanza un círculo donde es incapaz de definir nada.

Un círculo se caracteriza por la separación del interior y el exterior. El interior es orden; el exterior es anarquía. En magia, el círculo se utiliza como muro protector para dividir el gran mundo hostil de la zona donde impera la ley. El círculo mágico más obvio es el cuerpo humano. Los hombres consideran la parte interna de sus pieles como si fueran de su propiedad para llevar a cabo lo que creen conveniente. Los místicos extienden la esfera personal al aura, un supuesto campo de energía invisible, con forma de huevo que rodea el cuerpo y que protege el ego que se percibe de las «vibraciones» psíquicas y hostiles, del mismo modo que el cuerpo la aisla del calor y frío extremos. Los animales tienen una limitación territorial, otro tipo de círculo mágico. La frontera de un país es un círculo mágico establecido por una sociedad.

Del mismo modo que la mente humana limitará una idea dentro de un único símbolo, el círculo mágico para limitar su poder y así concentrarlo y tornarlo más efectivo. El círculo define y enfoca el dominio de la Voluntad. No obstante, cuando se gana algo siempre se pierde algo. Cuando se alcanza el perfecto dominio del área definida por el círculo del ritual, el Mago, voluntariamente, abandona su medida de control sobre las fuerzas de gran parte de su universo personal.

Esto explica muchas de las excesivas advertencias en contra de la ruptura del círculo durante el proceso del ritual. Habiendo abandonado su poder fuera del círculo durante algún tiempo, el Mago se encuentra indefenso contra las muchas fuerzas maléficas que se encuentran allí, atraídas por la exhibición del ritual, del mismo modo que las mariposas son atraídas por la luz.

Dado que sólo los Magos y sus ayudantes, si hay alguno, han abandonado simbólicamente su autoridad en el exterior del círculo, únicamente ellos se encuentran en peligro. Una persona que se encuentre en la habitación contigua, que no supiera que estaba teniendo lugar el ritual, no sufriría amenaza alguna, pues estaría a salvo, como siempre, gracias a su círculo personal del ego que se percibe. Al realizar el círculo mágico, el Mago ha abolido, deliberadamente, su círculo personal de protección —o dicho de otro modo, lo habrá extendido para facilitar sus objetivos mágicos—, debiendo fiarse de la protección que le brinda el círculo mayor del Arte.

El único propósito del círculo mágico es el de crear un mundo en miniatura en el que el Mago es el dios que gobierna. Las fuerzas del Caos, los gigantes cubiertos de escarcha y otros titanes están excluidos. No es de extrañar que se reúnan fuera de los límites del círculo y esperen la oportunidad para llevar a cabo sus malas intenciones. En el interior del círculo, el Mago, temporalmente, perturba el equilibrio natural de las cosas. El círculo llega a ser la Casa Celeste, y él, el Rey Sol, alrededor del cual gira todo.

Al separar una parte del espacio para llevar a cabo un ritual, el Mago debe excluir las potencias contrarias a sí mismo. El interior del círculo se habrá purificado debidamente, o se habrá vaciado, y el Mago podrá escribir su Voluntad sobre una pizarra. Las técnicas para purificar el círculo se presentarán en el libro, más adelante.

Una vez que se han expulsado las fuerzas que no congenian, el Mago debe invitar a las fuerzas favorables implicadas en la realiza-

Wiccan convens se ríen de estas descripciones, son bastante fieles a la realidad, como bien podrían pensar las verdaderas Brujas. Dichas imágenes son el resultado de una voluntad colectiva de la sociedad que actúa inconscientemente. Nadie decidió representar a las Brujas con sombreros terminados en punta para después forzar a todos los artistas a seguir tal determinación. Las Brujas se manifiestan de este modo, pues se perciben por debajo del nivel del pensamiento racional.

Resulta insensato despreciar los símbolos del inconsciente colectivo. En la Edad Media, los herejes que se desviaron de la Iglesia Católica se creían una especie de diablo, literalmente como favoritos de Satán. Durante el Auto del Rey, las fiestas de los rituales de las torturas y quema de herejes eran forzados a llevar sombreros cónicos y trajes escritos con símbolos diabólicos. El cono siempre ha sido vinculado a la magia.

Uno de los objetos que más deleita a un niño es el sombrero negro del mago del escenario. Se trata de un sombrero sin fondo. Las cosas desaparecen en su interior sin dejar rastro, para después, milagrosamente, reaparecer en alguna parte al otro lado del escenario. Este sombrero, generalmente es una chistera. Parece innecesario añadir que su forma natural sería un cono.

En cierto drama pantomínico con significado cósmico, los objetos del mago del escenario desaparecen por un único punto que se encuentra en el eje del sombrero, donde se pierden en las extensiones ilimitadas y eternas de lo No Manifiesto. Cuando el mago mete la mano en el sombrero, devuelve los objetos al mundo físico a través del Velo y la abertura del punto. Aparentemente los objetos son los mismos, pero si el niño observa detenidamente, verá una chispa mágica en ellos. Han sufrido una metamorfosis debido a su muerte y renacer.

La pirámide es un tipo de cono. Esta es la razón por la cual aquellos que no tienen conocimiento de lo oculto, la sienten universalmente como una fuerza de poder —la mente humana a nivel subconsciente, reconoce el significado en las formas subyacentes de la naturaleza.

El triángulo es una representación del cono de dos dimensiones, y se trata de uno de sus aspectos simbólicos más importantes. Por ejemplo, en el ritual de evocación se hace llegar al espíritu del mal a una existencia perceptiva en el interior del triángulo. El triángulo

actúa como prisión para el espíritu, siendo tan importante como la lente por medio de la cual, el espíritu es capaz de manifestarse a través del punto.

Un triángulo se ensancha, partiendo del ápex y descendiendo hasta su base, por lo que emerge a la existencia manifiesta. Implícito en el ritual de evocación, aparece un triángulo similar pero contrario, como si se reflejara en un espejo, existente en la parte más lejana del Velo de lo Desconocido. Por supuesto, este segundo triángulo oculto, igual que el espíritu que encierra, existe en potencia, no es real, debido a que en lo No Manifiesto no hay nada manifiesto.

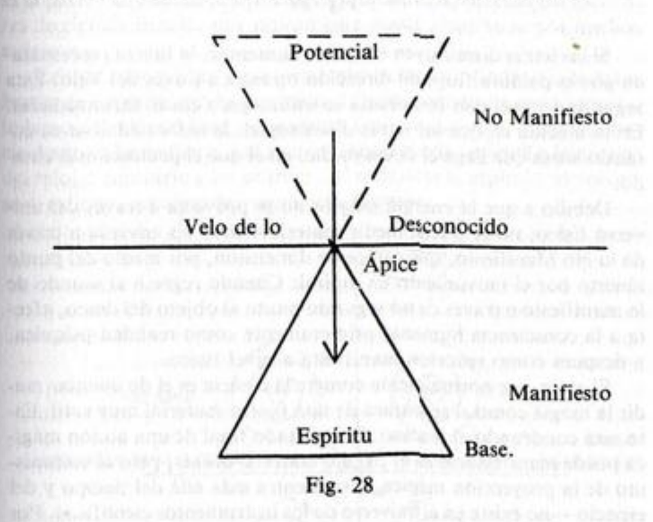


Fig. 28

El antiguo hechizo de Abracadabra, tan frecuentemente ridiculizado, cuando se escribe con su verdadera forma, ilustra perfectamente la manifestación del poder a través del punto, por medio del movimiento en espiral. Aquí, el movimiento en espiral se representa por las caras divergentes del triángulo:

PUNTO

•

Fig. 34

El punto corresponde a la perspectiva que adopta la inteligencia que observa y es el símbolo del Ego. El Ego real se encuentra en el mismo centro del universo. El centro del universo no es un punto fijo en el tiempo y en el espacio, sino que se encuentra donde se detiene a observar el ojo de Dios. Cualquier punto puede ser el centro del universo, ya que todos los puntos son uno, engendrados en un único punto en lo No Manifiesto. El Ego real de un hombre es el ojo de Dios que observa y por lo tanto el centro del universo.

El universo personal de un individuo es parte de la manifestación con la que se pone en contacto a través de las sendas de sus sentidos, pensamientos o sueños. Cada uno posee su universo personal único que corresponde con mayor o menor exactitud al universo de lo manifiesto.

Cada universo personal comienza con la concepción de la persona que lo advierte. Desde el punto del Ego, el nuevo ser busca en el universo la manifestación de las emanaciones de Dios, percibiéndolas directamente, desprovistas del velo de las formas. Su reacción la constituyen el terror y la frustración, ambas emociones son el resultado de su incapacidad para dominar esos poderes. En seguida, las manifestaciones del Todo comenzarán a confinarse en sus envol-

turas, demostrando que es capaz de manipular a nivel mental y por extensión físico. El proceso se inicia en el útero, pero éste se acelerará debido a la conmoción del nacimiento.

Esta es la caída del hombre. Adán pecó cuando para cubrir su desnudez, para formar una barrera entre lo exterior y lo interior creó un círculo de carne alrededor de sí mismo. En el Jardín se encontraba unido a Dios y sabía todo sin necesidad de conceptualizar; pero cuando aceptó la manzana, creó su propia ignorancia, dividiendo la sabiduría en círculos de conocimiento, que le separaban del corazón del ser. Cada niño pierde la gracia en el momento en que emite su primer llanto.

En la creación de su universo personal, el niño recibe la ayuda de aquellos que le anteceden. Utiliza las herramientas y moldes simbólicos forjados por la sociedad —sus antepasados, sus semejantes, sus familiares— para obtener cierto control sobre el vasto e inmanejable mundo de las emanaciones. Expresado en términos vulgares, encierra la luz de Dios en botellas que tapona, para almacenarlas lejos, donde dañen sus sentimientos lo menos posible. Este es uno de los sentidos del mito de Salomón, que señaló los límites a los demonios del mundo con el poder de su anillo, ordenándoles que se introdujeran en una vasija de cobre. Cuando se gana algo, se pierde algo. A cambio de su juicio y su paz, el niño abandona la percepción de algunas de las emanaciones más sutiles del Todo. Su universo personal es siempre menor que el universo real. Tan sólo puede ver la cumbre de las montañas que rodean su mundo, pues ha limitado su punto de vista, su Ego, en una jaula de carne, ve a través de las cerradas ventanas que son sus ojos.

Inevitablemente, su visión del mundo se desequilibra y distorsiona. Algunos aspectos del ser los percibe correctamente; otros no los soporta y los aparta de su percepción. De este modo, cambia su propio sentido de lo que se encuentra distanciado del centro del universo.

El punto tiene mucho en común con el círculo. El círculo es un punto que se ha expandido, es un punto con un interior. El punto representa otro universo, que se encuentra totalmente separado del mundo manifiesto. También el círculo separa completamente el interior del exterior. Cuando alguien observa un objeto, éste toma la identidad del círculo que le rodea, el cual define su extensión tanto física como figurativamente.

Una flor, por ejemplo, se encuentra completamente separada del resto del mundo. Para el observante, que dibuja el círculo inconscientemente, existe la «flor» y «todo lo demás». La flor se encuentra separada del resto de la creación, del mismo modo que lo No Manifiesto se encuentra separado de lo manifiesto. El Mago no está satisfecho con su universo personal, el cual es producto de sus propios temores y de las costumbres sociales. Siente que el mundo real es un lugar mucho mayor y maravilloso de lo que le han hecho creer. Sabe que es peligroso renunciar al punto de vista común, el cual nació debido a la necesidad de sobrevivir, pero igual que el filósofo de otros tiempos, anhela remontarse a través del cielo y observar el mecanismo que guía a las estrellas. Para llevar a cabo esto, debe forjar su propio punto de vista de acuerdo con el punto central del universo. Lo que normalmente experimenta como ego, no es un verdadero Ego, sino una ilusión que ha creado; del mismo modo, las mesas y las sillas que ve a través de las ventanas de sus ojos son formas que él ha creado. Únicamente cuando localiza su centro, puede percibir el gran universo de las emanaciones desde el lugar que ocupa, sin que lo distorsionen las lentes de su ego.

Al Mago le interesa ver el universo como es realmente. Cuando lo percibe tal como es, puede manipularlo. Sin lugar a dudas tiene poder para manipular el universo. Lo manejó cuando creó su propio mundo de las formas. Pero para darle forma de un modo diferente al que dicta la sociedad, para transformarlo al mundo de la magia, debe ver de nuevo con los ojos del recién nacido y no llorar.

Una frase, frecuentemente utilizada por los ocultistas populares es «elevar el nivel de consciencia». Como la mayoría de los clichés, posee un significado oculto bajo su superficie. El Mago debe elevar su punto de vista por encima del hoyo que se cavó a sí mismo y encumbrirlo al cielo, de forma que pueda divisar el mundo en toda su extensión. Esto comienza cuando se da cuenta de que él sólo ha creado su interior y su exterior con su Voluntad, y que no existe una distinción real entre ellos. Las sensaciones que comienzan en su carne, y aquellas que se originan a través de sus ojos son una: ambas se presentan de forma diferente a su verdadero Ego.

Debe ser consciente de que su cuerpo no es su Ego, ya que puede considerarlo del mismo modo que considera un árbol o una roca. Puede sentir el bombeo de su corazón, ver cómo se mueven sus dedos y oír su propia voz.

Por lo tanto, debe ser consciente de que sus sentimientos no son su Ego, por la misma razón puede observar su actividad separadamente. Cuando tropieza y cae se enoja. Su rostro se enciende y el latido de su corazón se acelera. Maldice su torpeza. Percibe el mundo que le rodea como un luagar hostil. Sin embargo, no es un sentimiento colérico.

Después deberá comprender que sus pensamientos, a los cuales ama como si fueran la expresión más privada y personal de su ser, pues así lo ha aprendido, no son su Ego. El brote de consciencia es únicamente el eco de algo más y surge como una resonancia simpática, solamente cuando ha tenido lugar un proceso más profundo. Todos los pensamientos surgen por debajo del nivel de las palabras. La mente toma la esencia del pensamiento y lo traduce al lenguaje, el cual funciona a través de la consciencia.

El producto de las experiencias —recuerdos y personalidad— tampoco son el Ego esencial del Mago. El verdadero Ego puede sacarlas y observarlas como si se tratara de antiguas fotografías descoloridas. Ni su rostro, ni su nombre, ni sus ropas, ni sus amigos, ni su estatus social, ni cualquier otra cosa que se pueda observar, forma parte de su Ego esencial. Esto son aspectos de su universo personal, los cuales considera, pero no forman parte del acto de la observación.

Sólo compartiendo su verdadero Ego con todas las formas e ilusiones que él ha arropado a lo largo de su vida, el Mago podrá comenzar a percibir el universo de lo manifiesto desde su centro. El proceso de suprimir los velos de la ilusión, alineará su punto central con el punto central de la única realidad subyacente de las cosas.

Así, comprenderá que todos los puntos pueden tornarse el centro, pues todos se encuentran en el primer punto creado, que es Kether, el Punto Tranquilo, la Cabeza Blanca; y este primer punto está desprovisto de dimensión. Observará que la creación de su universo personal es análogo a la creación del universo manifiesto efectuado por el Todo, y que su verdadero Ego se encuentra en armonía con lo No Manifiesto —él y el Todo son uno— y será consciente de que se trataba tan sólo de su obstinada insensatez que le impidió ver esta simple verdad.

RAYO

Fig. 35

El rayo reúne a la persona que desea con el objeto deseado. El rayo es la Voluntad en acción. El simple hecho de mirar algo implica un rayo de intención, pues la comprensión del suceso más elemental es el resultado de un esfuerzo mental creativo para juzgar, apreciar, tocar, saborear, o recordar una imagen mental. El universo personal es una creación de la Voluntad que actúa a lo largo de numerosos rayos a través de los sentidos. El Mago nunca puede considerar algo que no sea creación del Ego y por lo tanto unido a él. Por consiguiente, todo lo que percibe puede verse influenciado por su Voluntad.

Un rayo alternativo tiene lugar cuando el Mago mantiene su perspectiva a lo largo de un rayo, para después volver a mirar desde ese nuevo punto de vista al lugar que ha abandonado. Esto genera una pulsación de Voluntad correspondiente que oscila hacia adelante y hacia atrás con rapidez infinita, de forma que la consciencia del Mago parece ocupar dos puntos a la vez. En realidad, se mueve de un punto a otro tan rápidamente que éstos parecen fundirse.

Normalmente, el rayo se simboliza mediante una línea, o un destello de luz que parte del ojo (el órgano fundmental del hombre moderno) y se dirige al objeto del deseo. Antiguamente se creía de un modo natural que este era el mecanismo mediante el cual operaba

el sentido de la vista, que a través del ojo surgía una fuerza que tocaba el objeto observado. Únicamente, cuando la ciencia comenzó a analizar la naturaleza de la luz, esta idea se descartó y ridiculizó. Después, el ojo fue considerado como un receptáculo pasivo, una especie de ventana a través de la cual entraba la luz:

El poeta y místico William Blake escribió:

Estas oscuras Ventanas del Alma de la Vida
Distorsionan los Cielos de Polo a Polo
Y te arrastran a Creer una Mentira

Blake sabía que mirar pasivamente conlleva un pernicioso engaño; y si un hombre se siente separado de las cosas que percibe, seguramente tendrá en mente otras muchas ficciones perjudiciales para la verdad.

El punto de vista de la ciencia es más útil en los temas científicos. Pero en magia, el antiguo punto de vista es de un valor más práctico. En magia, el ojo es un órgano de inmenso poder. A través de él, el hombre puede controlar y ser controlado por otros hombres. A través del ojo, los rayos de Voluntad se proyectan con más frecuencia en los círculos del universo personal que se encuentran más allá de la esfera del ego que se percibe.

El mencionado ojo mágico es muy común entre las gentes sencillas del mundo. En el norte de África y en la India, en las regiones rurales de Italia y España, e inclusive en los países más desarrollados de Europa, el Mal de Ojo se acepta como una realidad que, o bien debe evitarse o bien debe contraatacarse con un acto mágico.

El Mal de Ojo no es más que una proyección de maldad a través de un rayo que surge del ojo en dirección al objeto odiado. Se considera más efectivo cuando penetra en el ojo de la futura víctima. Las personas normales declararán que pueden sentir dichos ataques en la superficie de la piel, que comienza a picar, y mantendrán que encontrarse con la mirada que engendra el Mal de Ojo es nefasto, pues de este modo se es atrapado, como un pájaro bajo la mirada de una serpiente y despojado de los poderes del habla y el movimiento.

El rayo es una especie de metáfora geométrica para el desplazamiento temporal del punto del Ego de un lugar del universo personal a otro. En realidad, el Ego no se puede mover; se trata del centro fijo del universo. No obstante, su perspectiva en el universo perso-

nal cambia. Sería mejor decir que el universo personal se mueve en relación al Ego.

Momentáneamente, la persona que proyecta el Mal de Ojo se torna su enemigo y también de lo que se encuentra en el círculo natural de protección del enemigo, su mente y su cuerpo, caen bajo el control directo y sencillo del atacante. Esto puede tener lugar a nivel inconsciente; cuando una persona decidida, proyecta una mirada de envidia o rencor y desea el mal a su prójimo —especialmente, si esto se lleva a cabo con sangre fría y desenvueltamente. O puede provocarse deliberadamente a través de los medios mágicos.

Aparentemente, al proyectar las características de su Ego a lo largo del rayo, la persona que ataca accede al subconsciente de su enemigo, aunque solamente sea durante un instante, sorprendiendo a su adversario, dejando en su esfera personal una semilla de odio que el subconsciente de la víctima interpreta como auto odio. El odio madura como el polluelo de un cuco en un nido extraño, triunfando, por último, al exterminar las esperanzas y planes más inocentes, que son los niños psíquicos de su padre adoptivo. Todos los intentos por salir vencedor son inútiles. Se daña a sí mismo y a los que ama una y otra vez inconscientemente para satisfacer el odio que se encuentra en su interior.

La mayoría de los ataques del Mal de Ojo son inconscientes y se frustran fácilmente. El Mal de Ojo puede evitarse volviendo la espalda, mirando a un lado, o caminando en la dirección opuesta. El ataque puede evitarse emocionalmente entregándose a los deseos de la persona que emite el rayo sin darse cuenta y aplacándolo. Este es el método que sugirió Jesucristo. Así, la víctima de un ataque puede evitar volverse al forzoso participante de su propia caída.

El Mal de Ojo puede frustrarse más activamente. En Marruecos tenían por costumbre descubrir la espalda del atacante. Es una burla que enoja a la persona que proyecta el Mal de Ojo, de forma que el poder del Mal de Ojo se vuelve contra sí mismo. La risa despreciativa es el equivalente actual de esta práctica. Las personas hoscas y rencorosas, frecuentemente se ríen burlonamente sin razón aparente, siendo éste, un intento incosciente para apartar su malicia.

Los objetos punzantes como clavos y agujas pueden utilizarse como amuletos contra el Mal de Ojo. La explicación popular de su efectividad es que pinchan el Ojo y lo ciegan. Simbólicamente, es cierto. El mal regresa a su origen a lo largo de un rayo opuesto. La aguja

o cualquier otro objeto punzante proporciona al rayo opuesto un foco físico.

Los colores brillantes, las cosas relucientes, las monedas y las campanas que tintinean, las conchas, el ámbar —todo se utiliza para atraer la primera mirada maligna, que se considera la más dañina. Los espejos se utilizan por esta razón, y también para devolver el reflejo de la mirada a su origen.

La defensa más común es el símbolo de la mano abierta, que se representa de formas muy variadas. Los ejemplos de esta página y las figuras que vienen a continuación, provienen de África del Norte.

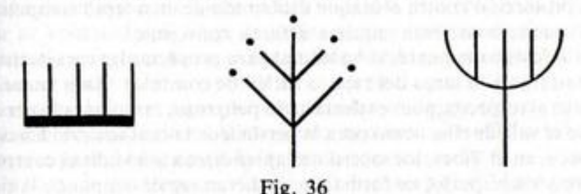


Fig. 36

Otros amuletos contra el Mal de Ojo tienen forma de ojo, ya que supuestamente si un ojo proyecta el mal, otro puede devolverlo:



Fig. 37

Los amuletos efectivos pueden combinarse con formas estilizadas de manos y ojos:

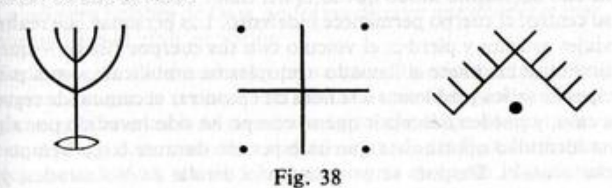


Fig. 38

El poder de estos símbolos se basa en el significado simbólico subyacente que dirige efectivamente el poder de la mente de la víctima para su defensa, del mismo modo que un circuito canaliza la electricidad con un propósito en particular. Dado que los símbolos operan a nivel inconsciente no es necesario que sean intelectualizados, simplemente tienen que ser considerados y absorbidos.

Estos signos son más efectivos contra la proyección maliciosa del Ego de carácter involuntario. Desvían la duda y ayudan a generar confianza en uno mismo. Todo poder de defensa proviene de la mente de la persona que se defiende. No obstante, los símbolos ofrecen poca protección contra el ataque deliberado de un adepto competente. El ataque consciente requiere defensa consciente.

Afortunadamente, la habilidad para proyectar las características de su Ego a lo largo del rayo es difícil de controlar. Rara vez se instruye al respecto, pues es demasiado peligroso, tanto para la persona que se vale de ella, como para la persona de la cual se sirve. En cierta época, en el Tibet, los sacerdotes aprendieron a invadir el cuerpo de otro y a usurparlo, de forma que pudieran seguir ocupando la tierra tras su muerte física. La técnica es similar a la proyección del Mal de Ojo, a excepción de que cuando el Ego del sacerdote ocupaba el cuerpo de otro, expulsaba al legítimo propietario y permanecía en posesión ilícita. Aparentemente, dicho hurto se caracterizaba por el repentino y total cambio de la personalidad y costumbres del individuo desposeído.

Existe cierto peligro al proyectar el Ego durante cualquier duración de tiempo, debido a que deja el cuerpo físico sin un centro y, por lo tanto, sin un círculo de protección que detenga las incursiones de las fuerzas astrales que pueden ser utilizadas con propósitos maléficos. Cuando el Ego se traslada a lo largo del rayo, el cuerpo, se torna un objeto en la periferia del universo personal, sin mayor o menor significado que cualquier otro objeto. El Ego es consciente de ello del mismo modo que lo es del cielo. Una vez que ha perdido su centro, el cuerpo permanece indefenso. Las personas que realizan viajes astrales y pierden el vínculo con sus cuerpos físicos —que se simboliza mediante el llamado «ectoplasma umbilical» —son partícipes de serios problemas a la hora de encontrar el camino de regreso a casa, y pueden descubrir que su cuerpo ha sido invadido por alguna identidad oportunista que ha esperado durante largo tiempo dicha ocasión. Después se originará una batalla de Voluntades, y la

entidad, extrayendo la fuerte convicción de sus usurpados miembros, generalmente ganará. Todos los objetos punzantes simbolizan el rayo. La espada es un canal de fuerza que se concentra y culmina en su punta, donde convergen sus límites. Se puede decir lo mismo de la lanza, el alfiler, el dardo, la aguja, la daga e inclusive la pistola. Posiblemente el mejor símbolo del rayo sea la flecha, que vuela libremente por los aires, dirigida por un acto de voluntad para atravesar su objetivo. Las flechas de Cupido son rayos de Voluntad. La espada de la Justicia es un rayo. En un nivel más mundado, la mano que señala en los antiguos letreros impresos es un rayo. De hecho, la acción de señalar con el dedo es una poderosa metáfora para prolongar la Voluntad y el Mago la utiliza frecuentemente en rituales y en situaciones que se dan cotidianamente donde es necesaria la utilización del poder mágico y donde no es necesaria una actitud grandiosa ni teatral. En un lugar público, señalar un objeto firme e inequívocamente, es suficiente. Dicho gesto, supone un beneficio, principalmente para el Mago pues le facilita la concentración de su atención, si bien, se establece un vínculo más fuerte entre el Mago y su objeto si el rayo se desplaza de ojo a ojo.

Del mismo modo que el ojo del Mago en acción es un excelente instrumento para enviar el rayo, el ojo pasivo que lo recibe es altamente susceptible a su efecto. El Mago que desea influenciar en otra persona hará conocer sus intenciones a esa persona utilizando las grandes posibilidades que ofrecen los sentidos físicos para comunicar su propósito. La magia, igual que el agua siempre busca el cauce más fácil y más rápido.

El rayo implica causa y efecto. El deseo, que reside en el Ego, se prolonga mediante la Voluntad para unirse con su objeto. Utilizando el rayo a modo de cuchillo psíquico para pasar a través del agujero abierto en el punto por medio del vértice, el Mago recorre el Velo que se halla entre lo No Manifiesto y la creación.

La primera palabra de Dios, en forma de rayo que dividió el mar primordial, era el rayo en acción.

Toda magia envuelve el rayo proyectado, interiormente o exteriormente; aunque en realidad esta distinción no tiene sentido. Para proyectar una intención de carácter mágico a lo largo de cierta distancia, el Mago debe transmitir el deseo a través del Ego. La fuerza mágica nunca viaja a través del espacio, entra en lo No Manifiesto

Si es necesario, el Mago puede destruir la cruz, invirtiendo el orden de los trazos con los que se efectuó, primero absorbiendo mentalmente el rayo horizontal de la parte derecha del objeto sobre el que se dibuja la cruz a la parte izquierda, después el rayo vertical de abajo a arriba. Las potencias siempre son absorbidas por la parte izquierda del cuerpo.

En magia negra, a veces, se utiliza en los rituales la cruz Cristiana invertida, como burla hacia Cristo. Cuando la cruz Cristiana, que tiene forma de hombre con una cabeza y unos pies, se invierte, se convierte en un símbolo de inutilidad y futileza. Una suspensión similar del curso de los acontecimientos del mundo se puede observar en la carta del Tarot que representa «El Colgado», que pende de una cuerda atada alrededor de un tobillo, con las piernas cruzadas y la cabeza cerca del suelo. En el caso de «El Colgado», dicha suspensión sugiere futilidad más que mal. No obstante, ambas son básicamente uno.

La cruz esencial en su forma más pura es una figura que se encuentra en perfecto equilibrio con los brazos de la misma longitud. No puede ser invertida o colocada de derecha a izquierda. Por esta razón, su significado es eterno y nunca puede ser alterada mediante los intrumentos del mal. Igual que la radiante Luz Espiritual es siempre la misma.

TRIÁNGULO

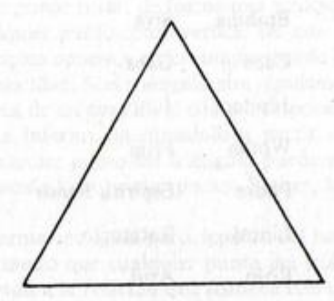


Fig. 45

El triángulo corresponde a la estructura más poderosa de la construcción arquitectónica, ya que no sufrirá ninguna deformación si se somete a una fuerza. Sus cualidades materiales expresan su naturaleza absoluta. Es fija y eterna —no puede alterarse en parte si no se destruye en su totalidad. Está formada por tres puntos unidos cada uno de ellos a los restantes mediante dos rayos recíprocos, define la segunda dimensión espacial.

El número tres se utiliza para simbolizar la realización en el nivel Espiritual. El triángulo es un glifo para la perfección de lo No Manifiesto, como se revela a través de su trinidad superior de emanación. Es la fuerza que sale, la fuerza que entra, y la fuerza que reconcilia a los opuestos. Debido a que esta trinidad es más evidente en la polaridad sexual del mundo material, el triángulo se relaciona con la imagen del padre, la madre y el hijo.

TABLA DEL TRIANGULO

	1	2	3
Babilónica	Anu	Ea	Enlil
Egipcia	Osiris	Isis	Horus
Hindú	Brahma	Siva	Vishnu
Griega	Caos	Gaea	Eros
Romana	Júpiter	Juno	Minerva
Teutónica	Wotan	Frija	Donar
Cristiana	Padre	Espíritu Santo	Hijo
Movimientos	Lineal	Rotatorio	Vibratorio
Colores	Rojo	Azul	Amarillo
Elementos	Fuego	Agua	Aire
Cielos	Sol	Luna	Estrella
Tierra	Trueno	Lluvia	Viento
Lenguaje	Sujeto	Verbo	Objeto
Espacio	Arriba	Izquierda	Delante
	Abajo	Derecha	Detrás

El triángulo que apunta hacia abajo representa el delta de Venus cuando estas figuras aparecen en la religión y el arte primitivos. Este punto de vista demuestra una limitada comprensión del simbolismo. También sería cierto declarar que el triángulo que apunta hacia arriba simboliza el fuego, y el triángulo que apunta hacia abajo, el agua. Tanto el falo como el principio elemental del Fuego son, únicamente, símbolos de la emanación activa de la primera trinidad. El Fuego no se encuentra más cerca de lo absoluto, pues posee sustancia física, mientras que el triángulo es una abstracción geométrica —en todo caso, su naturaleza física prende fuego más allá de la esencia de su base.

Un triángulo puede rotar, de forma que cualquier lado actúe como base, y cualquier punto como vértice. De este modo se demuestra que los principios opuestos están compuestos de la misma materia, invirtiendo la polaridad. Si el triángulo gira rápidamente, sus tres puntos trazan la línea de un círculo, el cual no dispone ni de parte superior ni de parte inferior, ilustrándolo a partir de un cambio de perspectiva, cualquier punto del triángulo puede sustituir otro. Todo surge de la unidad del primer punto, Kether, la Cabeza Blanca.

El niño se forma con igual participación del hombre y de la mujer, del mismo modo que cualquier punto del triángulo obtiene su identidad en virtud a la relación que sostiene con los otros dos puntos. Cuando el niño madura, se convierte en hombre o mujer, y, a su vez, da origen a su propio descendiente andrógino.

La sexualidad no debería verse únicamente como algo de naturaleza material, sino como el aspecto inferior de un principio cósmico que actúa en todos los niveles de manifestación. Cuando los antiguos crearon sus trinidades de dioses masculino, femenino y el hijo —o hermafrodita— no estaban rebajando la dignidad del Todo, sino elevando la comprensión humana de la sexualidad.

No es más exaltado pensar en Dios como un ser masculino que como un ser femenino o, dado el caso, un ser neutro. Lo No Manifiesto incluye los tres en su emanación primaria, la Luz Espiritual. Dado que el entendimiento humano nunca podrá esperar comprender lo No Manifiesto en su totalidad, en sus representaciones de Dios deberá intentar no distorsionar u obscurecer el más claro de los conceptos al que se pueda acceder. La humanidad debe dividir el Todo para examinarlo, y el número más pequeño de su división, el tres.

El principio masculino debe considerarse en primer lugar, pues se trata del principio de ignición que emerge de la unidad de la Luz. No obstante, el aspecto femenino no es el segundo en un sentido temporal, pues nace con el devenir del masculino, y ambos tienen lugar antes del comienzo de los tiempo. Del mismo modo, el niño, o el principio neutral, tampoco es el tercero en el tiempo, únicamente es el tercero en la exposición lógica. Inclusive, cuando lo masculino y lo femenino se separan, se reúnen y crean un producto en un nivel inferir al de la unidad primaria.

Los errores a la hora de comprender a Dios, surgen cuando una cultura enfatiza sobre uno de los puntos del triángulo en relación a los otros dos. Todo error supone un desequilibrio. Como resultado, tenemos una imagen distorsionada del Creador, y las cualidades de los dioses de una cultura, siempre corresponden al punto del triángulo ascendente.

En el Islam, Dios es de carácter masculino, y expresa toda su masculinidad a través de Mahoma, hombre de guerra y de mando. En la cultura Islámica dominan los hombres, no sólo cuando se trata de un derecho natural, sino en áreas más comúnmente controladas por mujeres. Las mujeres son, en un sentido real, apéndices de sus compañeros, a las cuales se les prohibe efectuar cualquier cosa que le pueda ofrecer autoridad. El velo que llevan es un símbolo de la eliminación forzosa en los asuntos de carácter mundano.

Los casos en los que Dios adquiere un carácter femenino son menos frecuentes no como se cree, pues las sociedades están controladas por hombre, sino porque la utilidad del principio masculino es más evidente para las personas que quieren que llueva y crezcan las cosechas. Siendo el elemento activo de la trinidad, el rostro masculino de Dios es el que hace que las cosas se lleven a cabo. Sin embargo, los cultos a Dioses de carácter femenino, se pueden observar distanciadas del centro de la sociedad. El moderno movimiento Wicca, venera a la Madre Tierra en sus diversas guisas. Las culturas que veneran a las Diosas suelen ser introspectivas, y suelen inclinarse hacia las artes, la ilusión y el secreto. No construyen imperios, lo cual puede explicar su falta de prominencia.

En lo que se refiere a la veneración de Dios como niño, el Cristianismo es el ejemplo más obvio. En la Edad Media, con frecuencia, Cristo se representó como un niño en brazos, con la cabeza de un sabio adulto, o como una delgada figura de rasgos afeminados, de

cintura estrecha y caderas anchas. Las culturas que veneran al Niño-Dios se caracterizan por cierta ambivalencia entre los impulsos activos y pasivos. Nada es más enigmático para los Cristianos que poner la otra mejilla. El mundo occidental padece la incongruencia de los popes guerreros y los Césares piadosos, pues a nadie le dicta su corazón qué postura tomar en un determinado momento. Cristo compartió dicha incertidumbre. En ocasiones, daba rienda suelta a sus tormentos, como cuando sacó a los prestamistas del templo. En ocasiones dudaba de la pasividad de su papel, del mismo modo que puso en duda su destino en la cruz.

En el occidente actual, de continuo, se intenta exaltar el principio masculino sobre el femenino. Irónicamente, este movimiento se sirve de las mujeres que aún no son conscientes de lo que están haciendo. Exaltando el papel masculino, en un intento por usurparlo, desafían el principio masculino. Al mismo tiempo nutren el papel femenino con desprecio e irisión, dando sus espaldas a la Madre Tierra, la cual es la esencia de su sexualidad. Se trata de una situación extremadamente negativa que no puede durar mucho tiempo sin ofrecer como resultado el desastre.

Las culturas que mantienen su trinidad equilibradamente son más estables, a largo plazo, que aquéllas que exaltan un punto sobre otro. El Hinduismo es una religión en la cual no se permite que un solo aspecto de la trinidad domine en demasía. El Budismo es otra, a la que cabe añadir que, el budista, reconoce claramente todos los aspectos de la trinidad como ilusiones. Una cultura con muchos dioses, como el Hinduismo, con miles de dioses, puede que sea más racional, si expresa una trinidad de principios equilibrada, que una cultura monoteísta en la que el rostro de una deidad ha engullido los otros dos.

El inconveniente de una trinidad de fuerzas completamente equilibrada es que tiende a favorecer una cultura inerte. Una sociedad desequilibrada, por lo menos se encuentra en movimiento, aunque se dirija a su aniquilación. Donde no hay movimiento, no hay vida, y la virtud no se puede expresar. Quizá, el mejor estado de la tesis, se inclina hacia el principio del niño, el cual crea tensión y flujo.

En magia, el triángulo forma la base del trabajo práctico. Siempre que el Mago actúa, trastorna el excelente equilibrio de la ley cósmica, que supone el orden natural de las cosas en la creación. La

mientras que el triángulo puede formarse desde fuera de sus límites y aún encerrar algo a parte de la esfera de protección personal del Mago.

El círculo mágico es una prolongación del ego que se percibe. Sería extremadamente peligroso permitir la entrada a un espíritu hostil. Las fuerzas del mal deben mantenerse estrictamente aparte, no únicamente fuera del círculo, sino que debe aprisionarse de modo que no pueda rondar por el mundo exterior, donde puede hallar la oportunidad de engañar al Mago.

El triángulo mágico se describe con su base hacia el círculo. Tradicionalmente es equilátero y tiene tres pies de largo por cada lado. En el interior del triángulo se dispone un foco (es un objeto elaborado con los materiales, de acuerdo con la naturaleza del espíritu e inscrito con los caracteres mágicos del mismo) para el espíritu. El triángulo se dibuja materialmente en la superficie o suelo, pero se traza mentalmente en el aire, en posición vertical. El espíritu se evoca en el vértice y en la medida en que los lados del triángulo se expanden hacia su base, éste se manifiesta. Para desterrarlo, el Mago debe conducir al espíritu en dirección ascendente, hacia el vértice, hasta hacerlo llegar a la Nada.

Sería un error vincular al triángulo con el mal. Se trata de una herramienta mágica de cualidades que se pueden utilizar con propósitos buenos o malos. Su significado primario es la manifestación de la fuerza. El ojo de Dios se representa brillando desde el interior de un triángulo. Aquí, el centro es el primer punto desde el cual emana todo lo demás, y las tres esquinas representan la trinidad primaria. Si el triángulo se derrumbase, esta radiación de los principios primarios podría mostrarse gráficamente:

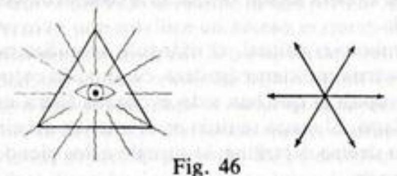


Fig. 46

Cada uno de los lados que son los vértices del espacio norte-sur, este-oeste y arriba-abajo, tiene un centro común en la pupila del ojo de Dios.

El juego chino de piedra, papel y tijeras, revela un profundo entendimiento de la trinidad. La mayoría de los niños han jugado al mismo. En oriente, se toma más en serio que en occidente. Los dos jugadores agitan sus manos dos veces al mismo tiempo y, después, las separan simultáneamente, representando una de las formas, piedra (puño), papel (mano estirada) o tijeras (dedos índice y corazón). Si la figura formada por los dos jugadores es la misma, lo intentarán de nuevo. El papel triunfa sobre la piedra, envolviendo a la misma; las tijeras someten al papel cortándolo; y la piedra vence a las tijeras machacándolas. Cuando estos símbolos se disponen en círculo, se define una rotación de un punto a otro. Cada uno de los objetos destruye a otro al ejercitar su función. La naturaleza de las tijeras es la de cortar; al cortar destruyen la habilidad del papel para que lleve a cabo su función, que es la de envolver.

Los objetos físicos pueden ser sustituidos por los principios elementales de Fuego, Agua y Aire. El Agua apaga el Fuego; el Aire, triúnfa sobre el Agua evaporándola; y el Fuego consume el Aire para alimentarse así mismo. Un modelo de este movimiento circular se puede observar en los Sephiroth inferiores séptimo, octavo y noveno del Árbol de la Vida Cabalístico donde el movimiento avanza en la misma dirección que las agujas del reloj:

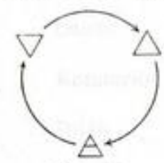


Fig. 47

Cada uno de los tres principios triunfa sobre otro y ningún principio predomina sobre los demás. El elemento que derrota a otro es el mismo que triunfa por el elemento derrotado por el vencido. Esto debería ser considerado en relación con los tres rostros de Dios. El niño que nace, producto de la unión sexual, crecerá y se convertirá en un hombre o una mujer. Si se convierte en hombre, mata a su padre y se casa con su madre para producir una nueva generación. Si se convierte en una mujer, se funde con su madre y se renueva para casarse con su padre.

CUADRADO



Fig. 48

El cuadrado representa la perfecta trinidad de fuerzas manifiestas. Tradicionalmente representa el mundo físico, pero su significado puede cubrir todas las formas vivientes desde las concretas hasta las espirituales. Los cabalistas reconocen este significado más amplio, cuando llevan a cabo la cuarta emanación de Dios, llamada Chesed, la cuna de la formación donde toda brota y aún no se ha desarrollado. Inclusive algo tan insustancial como una idea, sufre un proceso hasta que se torna en ser, donde pasa de ser una posibilidad, a una realidad. El cuadrado se asocia con los cuatro vientos, las cuatro esquinas de la Tierra, los cuatro elementos, los cuatro ríos, las cuatro bestias, los cuatro arcángeles, los cuatro apóstoles, las cuatro estaciones, los cuatro instrumentos mágicos y las cuatro letras del Tetragramaton —el nombre de Dios que no se puede mencionar.

En el triángulo cada punto tiene comunicación directa con los otros dos. El triángulo es una unidad perfecta. Sin embargo, en el cuadrado, cada punto está en contacto únicamente con otros dos, a través

de rayos alternativos y se encuentra aislado del tercer punto. Para percibir el tercer punto éste debe depender de la meditación de los otros dos, que embellece y distorsiona la naturaleza del tercer punto, inclusive, cuando transmiten algún viejo concepto del mismo.

Igualmente ocurre en el mundo, que es una parte del universo, aunque paradójicamente aislado de su expresión más alta. Lo absoluto, únicamente se puede percibir indirectamente por el efecto que tiene sobre otras cosas creadas. El mito de Adán y Eva representa la transición del triángulo al cuadrado. El pecado de Adán consistió en describir un círculo alrededor de sí mismo y construir un universo personal aparte del universo que era Dios. Las ropas con las que se cubrió eran de carne y ego. En el Jardín alrededor de Adán no había círculo alguno, se trataba de una parte de la unidad del Todo.

Los cuatro elementos son una división filosófica de forma, sus cualidades esenciales, basadas en sus tipos de movimiento. No son elementos físicios, tal como entiende la ciencia, sino el lugar sobre el cual se basan los elementos físicos. El Fuego elemental, no es el fuego que nace de una cerilla, es la cualidad intrínsica y prevaleciente de ese fuego. Todos los objetos materiales son una mezcla de los cuatro principios elementales, en la cual predomina uno de ellos.

Fig.49

El Fuego es el elemento masculino. Su movimiento es lineal y origina acción.

El Agua es el elemento femenino. Su movimiento es circular y recibe y transforma el impulso del Fuego.

Fig.50

Fig. 51

El Aire participa de la mezcla de las cualidades del Fuego y el Agua, siendo ambas volátiles y frías, y es el producto de su unión. Su movimiento es vibratorio.

La Tierra es la cristalización de los tres principios elementales precedentes, en la esfera de la materia. Aunque no disfruta de esencia pura, su naturaleza compuesta es percibida por la mente humana como separada y única. Se trata de un reflejo de los tres primeros elementos.

Fig. 52

El símbolo supremo de la trinidad divina en acción es el Tetragrammaton, compuesto de cuatro letras hebreas que forman Yod-

He-Vau-He, que se transcriben al inglés como *IHVH* *. Se trata de la naturaleza de las religiones, con su inherente curvatura mística, para dominar la cuarta emanación de lo No Manifiesto. Considerado como tres, Dios es un ideal sin existencia concreta en el mundo. Pero considerado como cuatro se torna una realidad práctica. No es de extrañar que la cuádruple división del Todo sea la herramienta mágica más importantes.

Yod es el rayo primordial. Es la espada de la boca. Es la Palabra.

El primer He es el océano primordial en el que cae el rayo. Es potencia esperando llegar a ser.

Vau es la ebullición de las aguas.

El segundo He, es la sólida roca que surge de las tormentas del Caos y las cosas que éste arrastra consigo.

El Mago enseguida se dará cuenta de que el primer capítulo del Génesis no es un cuento de hadas, ni una abstracción, sino una forma de vida real que surgió de los océanos en los albores del tiempo. El origen de la vida no es la verdad que se esconde en las palabras, sino únicamente un reflejo de la Verdad.

Es interesante tener en cuenta la razón de que la cuarta letra del Tetragrammaton sea una segunda He, y no una letra diferente como cabría esperar. La razón es que cada uno de los niveles se realiza a sí mismo, invierte su polaridad para mantener un equilibrio absoluto. Esto es análogo a lo que ocurre cuando se invierte las cargas eléctricas. La negativa se torna positiva y la positiva negativa.

Yod es el impulso que lleva a la acción. Vau es la realización de la acción. La primera He es el medio a través del cual se transmite el deseo de Yod. La segunda He es la pulsación resultante de Vau, que completa el ciclo. Si no existiera esta pulsación no existiría orden, pues cada uno de los movimientos actuaría en una sola dirección, infinitamente. Lo que se calentó seguirá calentándose indefinidamente y así sucesivamente. La segunda He restablece el equilibrio.

Consideremos las estaciones del año. Dos son opuestas (verano e invierno) y las otras dos son esencialmente iguales (templadas), a excepción de que la dirección del movimiento es contraria. Esto es, en primavera, la temperatura de frío a templado y en otroño va de templado a frío. Frecuentemente se piensa que el movimiento del

* Transcrito al español del siguiente modo: YaHVeH o JeHoVaH. N. del T.

cambio de las estaciones es circular. Si fuera circular se vería del siguiente modo:

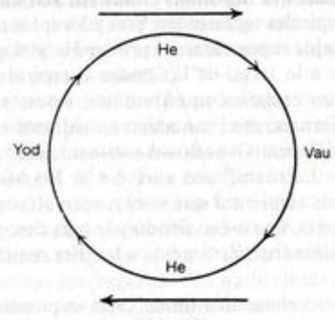


Fig. 53

No obstante, el movimiento real de las estaciones y de todos los demás ciclos es espiral, ya que cada uno de los elementos se encuentra separado por el tiempo de aquel al que reemplaza. El verano de un año parece ser el mismo verano que el del año anterior, pero es completamente nuevo y formado por el verano que le precede.

Las cuatro letras del Tetragrammaton se pueden representar por una onda estacionaria, la cual es perfectamente equilibrada por una segunda onda. El seno de una de las ondas y la cresta opuesta de la otra onda, forman un ciclo con las cuatro letras, con el nombre de Dios.

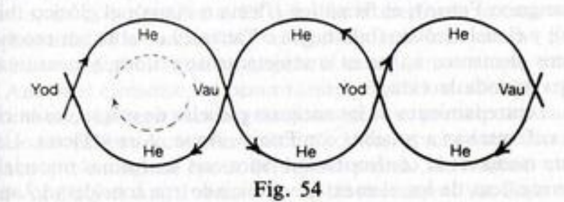


Fig. 54

El modelo de onda es dimensional. En tres dimensiones el ciclo resultante se representaría por la doble espiral, que son dos espirales que avanzan en direcciones opuestas de rotación a lo largo de un ci-

En las convenciones de magia moderna, el primer segmento dibujado hacia el punto del diagrama, invoca a la fuerza elemental de ese punto. Una línea dibujada alejándose del punto hace desaparecer su fuerza. Un pentagrama dibujado tal como aparece en la parte superior, sería asumido por la mayoría de los adeptos para invocar los poderes del Fuego elemental, pues el primer segmento está descrito hacia el punto del Fuego.

Todo esto desemboca en un torpe sistema, como admitirá cualquiera que lo haya estudiado. No todos los elementos se pueden desembocar desde el punto del Espíritu. Por ejemplo, el Agua debe invocarse trazando una línea que vaya desde el punto del Aire hasta ella. ¿Por qué no comenzar a trazar la línea desde el punto de la Tierra? ¿Por qué se presume que la invocación se debe proceder en dirección descendente? La línea que se encuentra entre el Aire y el Agua es horizontal, no es ni ascendente ni descendente. La lógica parece establecer que se encuentra más cerca de un segmento descendente que a uno ascendente, que innegablemente es de alguna forma poco satisfactorio.

En este sistema tradicional, el Espíritu se invoca empezando un pentagrama desde el punto del Fuego y describiendo una línea, primero, hacia el punto del Aire (llamado pentagrama activo de invocación del Espíritu) y después, trazando un pentagrama que va desde el punto de la Tierra hacia el punto del Agua (llamado pentagrama pasivo de invocación del Espíritu). Ninguno de los sistemas iniciales apunta hacia el Espíritu, por lo tanto, contradiciendo la lógica mediante la cual se invocan los elementos en este sistema. Describiendo una línea que apunte hacia el Espíritu, resulta imposible, debido a que los segmentos que parten del Fuego hacia el Espíritu y desde Tierra al Espíritu, se describen para hacer desaparecer las influencias de Fuego y Tierra respectivamente.

Este vago sistema es tanto ilógico como innecesario. Afortunadamente se puede prescindir de él libremente, pues no es algo que las antiguas autoridades hayan estipulado necesario. A continuación expondremos un sistema de invocación y destierro de los poderes de los elementos describiendo un pentagrama, totalmente nuevo.

1) Se invocará una fuerza describiendo un pentagrama en el sentido de las agujas del reloj. 2) La fuerza elemental se destierra describiendo el pentagrama en el sentido opuesto a las agujas del reloj.

3) La línea del pentagrama siempre comienza y termina en el elemento que se está teniendo en cuenta.

Estas tres sencillas reglas suponen todo lo necesario para racionalizar la descripción del pentagrama. El movimiento circular de la línea, trazado y dispuesto mentalmente, es el que evoca o destierra. La distinción de un punto en particular es lo que permite aislar al elemento a tener en cuenta. El nuevo sistema llega a los dos extremos minuciosa y concisamente. Es de esperar que sea útil en los rituales.

Como se ha expresado anteriormente, dado que el hombre participa de una capacidad natural para gobernar los cuatro elementos inferiores a través del punto del Espíritu, el pentagrama es uno de los símbolos universales más potentes de la magia. No puede entrar ninguna fuerza maléfica en su plano o límites, cuando se ha efectuado verdaderamente. Se puede describir a través de una puerta que actúe como barrera que pocos seres pueden romper. Se puede proyectar alrededor del cuerpo a modo de armadura protectiva, contra peligros psíquicos o físicos. Si se establece con un movimiento giratorio, se torna un arma ofensiva que desgarra y quema.

Debido a que la estrella que apunta hacia arriba exalta el Espíritu, el Satanismo y otras órdenes en las que se utiliza la magia para corromper el despliegue natural del universo con fines personales, frecuentemente inverten el pentagrama en sus rituales. Se asignan las puntas de la estrella invertida a cinco partes de la cabeza de una cabra (símbolo de las pasiones más bajas), que son los dos cuernos, las dos orejas caídas y la barba.

Conociendo su significado, el Mago se indignará ante aquellos que defienden la utilización del pentagrama invertido —no porque le pueda perjudicar, sino simplemente porque se trata de un deliberado intento para machar la Luz.

Por supuesto, no todos los que practican la magia negra anuncian su presencia exhibiendo la estrella invertida. Algunos son tan hipócritas como pervertidos, y se servirán de los símbolos e instrumentos, normalmente asociados con la magia blanca con propósitos dañinos y mezquinos. Los símbolos de santidad no sirven como defensa contra los poderes Oscuros. Dichos símbolos son recipientes de Voluntad y se santifican, únicamente, a través del uso. Una Copa puede llenarse con la misma facilidad de suciedad o de agua clara.

A continuación expondremos las palabras que un ángel de la Luz

dirigió al autor en un sueño. Las palabras son verdaderas, fueron escuchadas en el oído interno, y fueron escritas una por una:

«Cuando se abusa y deshonra a los símbolos del Bien, éstos se tornan símbolos del Mal.»

De este modo, si un adepto, bien a través de la maldad o la estupidez, abusa del pentagrama del Espíritu reiteradamente, dejará de serle útil, excepto para convocar los poderes de la Oscuridad. Muchos trabajadores de la magia han sido atrapados de este modo, confinados por el Mal, mientras ellos continuaban pensando que trataban con emisarios del Bien.

El quinto punto del pentagrama tarda en surgir, si bien, encarna los otros cuatro, es el punto que define la naturaleza de la figura. Sin él, la figura no sería un pentagrama, sería otra cosa. El punto del Espíritu, con frecuencia, se representa con la llama de una lámpara. Con esta guisa, se puede confundir con el Fuego elemental. Un símbolo más apropiado es el de la rueda con sus radios, que sugiere tanto la difusión como la integridad del Espíritu.

La rueda del Espíritu, normalmente, se representa con ocho radios, pero es más preciso dibujarla con seis. (Ver diagrama.)

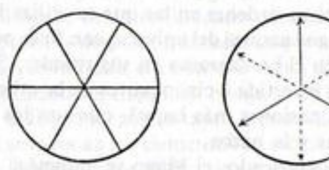


Fig. 62

Los tres rayos que se cruzan en el punto central de la emanación, representan a los tres principios elementales y primarios del Fuego, Aire y las fuerzas opuestas reaccionarias. El centro es el Velo, en el cual se reflejan los tres rayos y, a partir del cual, se ilumina el resplandor del Espíritu. La combinación de los tres rayos es igual a la Tierra elemental y se representa por la oscuridad del exterior del Círculo. De este modo, la rueda del Espíritu sugiere la emanación radial de los cinco principios elementales.

La verificación tridimensional de la rueda de seis radios del Espíritu se encuentra en la forma del diamante, utilizada para represen-

tar la décima emanación del Todo. Como se recordará, se trata de una pirámide de cuatro caras cuyo reflejo es coincidente con su base:

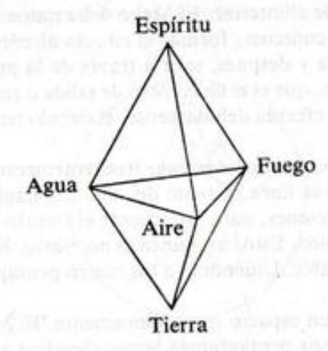


Fig. 63

El punto superior representa el elemento del Espíritu. Desde éste, descienden los rayos del Fuego, Agua y Aire, que forman el triángulo de la base. El punto inferior, no se encuentra directamente conectado con el punto del Espíritu, es la Tierra elemental. Está formado por la unión de los rayos que se reflejan de los tres elementos primarios. La acción diversificada que se muestra en la pirámide superior (unidad en trinidad) se invierte en la pirámide inferior (trinidad en unidad). Se trata de una metáfora visual de la inspiración y espiración de Brahma.

Cuando la rueda del Espíritu se establece en el centro del mandala de los elementos, se alcanza una expresión completa del despliegue de las primeras cinco emanaciones desde el centro:

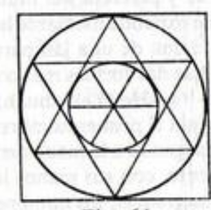


Fig. 64

El poder del pentagrama puede contener y limitar con un lugar u objeto, dibujando un círculo que lo rodee. Este círculo debe dibujarse siempre desde el interior. El Mago debe unirse mentalmente al símbolo que va a contener, formar el círculo alrededor de su consciencia transmitida y después, salir a través de la puerta que se encuentra en el centro, que es el único paso de salida o entrada del círculo cerrado. Si esto se efectúa debidamente, el círculo tendrá poder para contener.

En magia moderna el pentgrama, frecuentemente se dibuja en el aire, a través de una línea flotante del círculo imaginado del ritual en las cuatro direcciones, para interceptar el círculo de cualquier tipo de ataque psíquico. Esto casi nunca es necesario. El círculo es perfecto e inquebrantable. Uniéndolo a los cuatro pentagramas, en todo caso, se debilitará.

Para despejar un espacio instantáneamente, El Mago puede enviar mentalmente seis pentagramas, expandiéndose a partir del centro de su Ego y precipitándose a lo largo de tres ejes espaciales. Se trata de un instrumento útil para desterrar influencias abasador. En la superficie del objeto material se encuentra inscrita la posibilidad de suministrar al objeto una carga elemental deseada. El Mago puede hacer las veces de pentagrama, situándose con los brazos y las piernas separados. Otros usos de la figura surgirán por sí mismos.

Para aquellos que gocen de avanzados poderes de visualización, el dodecaedro (sólida forma geométrica de doce pentágonos entrelazados) se puede construir alrededor del Ego. Mágicamente es un caparazón invulverable construido sobre cinco reflejados (o diez) y seis reflejados (o doce). Estos son dos de los números más complejos y poderosos sobre los que se basan el Tarot, la Cábala y el Zodíaco entre otros. Según se dice, Pitágoras, mantenía que el dodecaedro era la forma más potente y perfecta del mundo.

El Tetragrammaton se expande mediante la adición de la letra hebrea Shin, que tiene la forma de una lámpara con tres llamas y en magia significa Espíritu. Las dos formas más comunes del Pentagrammaton son Yod-He-Shin-Vau-He (Yeheshuah) y Yod-He-Vau-Shin-He (Yehovashah). En magia el primer nombre se atribuye a la mano izquierda del hombre y el segundo a la mano derecha. Cuando el Mago las pronuncia correctamente, con sus manos levantadas y sus dedos separados formando pentagramas, los nombres se tornan poderosos instrumentos para invocar, gobernar y desterrar espíritus.

El primer nombre establece el punto del Espíritu en el centro del cuadrado de los elementos. El pentagrama se observa en el sentido contrario a las agujas del reloj, siguiendo el orden de las letras en el nombre:

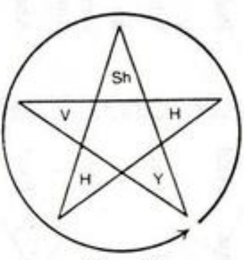


Fig. 65

El segundo nombre es el símbolo de la Casa del Hombre, donde el Espíritu ya no se esconde, sino que se exalta, se ha trasladado del centro a la parte superior, a modo de reparación para la sexta emanación. En este caso, el pentagrama se observa en el sentido de las agujas del reloj:

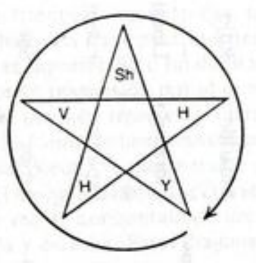


Fig. 66

TABLA DEL HEXAGRAMA

	1	2	3	4	5	6
Planetas	Sol	Marte	Venus	Júpiter	Saturno	Luna
Colores	Amarillo	Rojo	Verde	Naranja	Azul	Púrpura
Movimientos	V Vibratorio	— Lineal	○ Circular	— Lineal	○ Circular	V Vibratorio
Elementos	⊛ Espíritu	△ Fuego	▽ Agua	△ Aire	▽ Tierra	● Inercia (Luna Negra)
Direcciones	Arriba	Sur	Oeste	Norte	Este	Abajo
Sentidos	Vista	Oído	Gusto	Olfato	Tacto	Movimiento
Cuerpo	Cabeza	Pierna Derecha	Brazo Izquierdo	Brazo Derecho	Pierna Izquierda	Órganos Sexuales
Árboles	Manzano	Tejo	Abedul	Roble	Olmo	Sauce
Música	Trompeta	Tambor	Guitarra	Órgano	Contrabajo	Violín

HEXAGRAMA

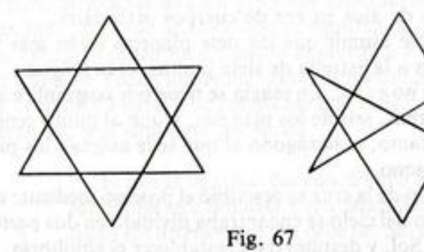


Fig. 67

El hexagrama común es una estrella de seis puntas, formada por la intersección de dos triángulos equilaterales, uno apuntando hacia arriba y otro hacia abajo. La clave para su entendimiento es el equilibrio. Los opuestos se expresan pero no dominan. Cada uno de los extremos se mantiene en suspensión por el otro. En este sentido es similar a la cruz, que también representa fuerza en equilibrio.

Existe una segunda forma de hexagrama que se utiliza en magia, denominado unicursal porque se puede trazar con una única línea. Es una extracción del hexagrama común, que se dibuja describiendo líneas diagonales en vez de horizontales, entre los pares de puntos de las caras izquierda y derecha. Estas diagonales se interseccionan en el centro.

El hexagrama se forma con la emanación de un sexto punto desde el centro del pentagrama. El sexto punto, que desde la perspectiva humana domina los cinco previos, representa al Espíritu superior del Todo, distinto al del hombre, mientras que el quinto punto es el Espíritu que se otorga al individuo. El hexagrama representa la

Voluntad de Dios realizada y por extensión a la humanidad, actuando en armonía con la ley cósmica. Por supuesto, la separación de lo superior y lo inferior es una ilusión. La eterna verdad de que todo Espíritu es uno, florece y se renueva eternamente, cada vez nace un mesías. No obstante, en el mundo de las formas, el hexagrama se considera tradicionalmente como símbolo de Dios y el pentagrama como símbolo del hombre.

En la Cábala, el hexagrama es el corazón de Adán Kadmon, *Microposopos*, o Apoyo Menor. Herméticamente es la unión de los opuestos, la fusión del Sol y la Luna. En el Cristianismo es Jesucristo. Mágicamente está vinculado a los siete planetas de la astronomía, pues son formas de dios en vez de cuerpos materiales.

Sería razonable asumir que los siete planetas están más fuertemente vinculados a la estrella de siete puntas, el heptágono. Tradicionalmente esto no es así. En magia se tiene por costumbre asignar a las puntas externas, seis de los planetas, y uno al punto central resultante. Por lo tanto, el hexágono al que se le asignan los planetas es casi un heptágono.

Bajo el símbolo de la cruz se describió el proceso mediante el cual, el círculo perfecto del cielo se encontraba dividido en dos partes, debido al curso del Sol, y después para restablecer el equilibrio, subdividido en cuatro por el primer meridiano. Estas divisiones se pueden representar gráficamente por medio de una simple cuadrícula como la que disponen los niños para jugar al Chaquete:

Cuarto	Mitad	Cuarto
Mitad	Todo	Mitad
Cuarto	Mitad	Cuarto

El todo es el espacio completamente rodeado. La mitad se encuentra rodeada únicamente por tres lados. El cuarto no está rodeado sino bordeado por dos lados. Si cada par de las líneas paralelas de la cuadrícula estuvieran unidas, resultaría una cruz, en la que el todo estaría representado por el punto de intersección sin dimensión. La cuadrícula es una cruz cuyo centro se ha expandido para que encierre un espacio.

Es esencial entender la división del todo en mitades y cuartos pues la comprensión de la naturaleza de las plantas depende de la misma. En astrología, tres figuras esenciales se derivan de la cuadrícula, el círculo (todo), la medialuna (mitades) y la cruz (cuartos). Lógicamente estas figuras se asignaron a los primeros objetos de los cielos que se hallaban más cerca, de acuerdo con su significado. Únicamente dos cuerpos celestes poseen un diámetro observable a simple vista —el Sol y la Luna—. Todos los demás son meros puntos de luz, a excepción de la misma Tierra. Fue inevitable que el Sol, la Luna y la Tierra fueran los tres símbolos primarios.

Fig. 68

El Sol es de color dorado. El oro es el metal perfecto, permanece brillante y resplandeciente a través de los siglos sin deteriorarse. La orbe del Sol es un círculo Eterno e inalterable, el Sol es donador de luz, donador de calor, donador de vida Autosuficiente, no requiere nada que no se encuentre en sí mismo. Es, en todos los sentidos perfecto y completo, y por esta razón, se le asignó el símbolo astrológico del círculo.

Fig. 69

La Luna es de color plateado. La plata se deslustra rápidamente. Cuando se encuentra bruñida es blanca, pero si está deslustrada es negra. La Luna no es perfecta, pues crece y decrece, a veces brilla su cara derecha, otras la izquierda. Su brillo total está equilibrado por su completa oscuridad. No proporciona calor y ofrece la luz que deriva del Sol. De hecho, la Luna parece requerir elementos externos a ella, pues atrae las aguas de los océanos y la sangre de las mujeres jóvenes. Por esta razón se le asignó el símbolo de la medialuna.

La Tierra se encuentra entre la Luna y el Sol, que parecen girar a su alrededor. Se encuentra fija, no se traslada y es variable, como demuestran las tormentas


Fig. 70

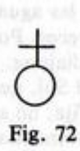
y las estaciones. La Tierra puede ser cálida como el Sol y fría como la Luna. Se percibía como el lugar de encuentro donde los rayos de los otros dos cuerpos se confundían y armonizaban. Por esta razón, a la tierra se le asignó el símbolo de dar y recibir, de acción y reacción, de calor y frío —la cruz.

Debido a que el hombre es el microcosmo del universo superior, los tres símbolos primarios del Sol, la Luna y la Tierra pueden asignarse a su cuerpo, resultando esta figura:


Fig. 71

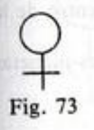
El círculo de la cabeza representa el calor y la actividad de los poderes racionales, que son volátiles por naturaleza. La medialuna simboliza la excreción de los desperdicios, principalmente en proceso líquido, y también las pasiones sensuales e irreflexivas. La cruz forma el tronco de la figura, donde se unen la razón y la lujuria. El brazo vertical es el rayo, el brazo horizontal es la superficie del mar.

Los cinco cuerpos celestes que restan, los cuales son puntos de luz uniformes y sin dimensión, por lo que forman un grupo determinado, se entienden a través de la combinación de dos o el total de los símbolos primarios, que suman tres. Todos los significados que se les asignan después derivan de su base.

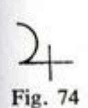

Fig. 72

Marte es la cruz sobre el círculo. Actualmente, la cruz ha sido sustituida por una flecha —símbolo de la Voluntad que indica el aspecto fuerte del planeta. Es la esencia mezclada de la maleable y consistente Tierra y del resplandeciente Sol, Marte representa la temeridad y la fuerza y es el símbolo de la conquista. Debido

a que es la inversión del orden natural, la Tierra sobre el Sol, generalmente es maléfico.


Fig. 73

Venus es el opuesto natural a Marte y está formado por el círculo sobre la cruz. Los elementos son los mismos, pero aquí predominan las energías donadoras de vida, el Sol y la Tierra se encuentran en el orden que les corresponde. La Tierra es el receptor pasivo de los rayos de la orbe solar que provocan el florecimiento de la vida. Venus representa al amor en sus numerosas formas.


Fig. 74

Júpiter es la medialuna sobre la cruz —de nuevo un orden natural, y por lo tanto un símbolo positivo—. Pero el amor de Júpiter no se ofrece tan desinteresadamente como el de Venus, Júpiter pide algo a cambio. La codicia de la medialuna es evidente, por lo que Júpiter es el símbolo del gobierno y la ley.


Fig. 75

En Saturno se hallan los peores aspectos de los elementos consumados de Júpiter. El orden natural se centra en la cabeza y se exalta la cruz de la Tierra. La cruz sobre el círculo era la energía conductora del Sol desvirtuada con fines materiales, igual que el poder frío, místico y oculto de la Luna, que se encuentra en el nivel material a través de la cruz sobre la medialuna. Saturno es el planeta más árido y dañino.


Fig. 76

Mercurio se encuentra aparte de los cuatro planetas precedentes, pues combina los tres símbolos del Sol, la Luna y la Tierra. Es el planeta más equilibrado y completo y el que más se parece al carácter del hombre. Esto se puede observar comparando el símbolo de Mercurio con el del microcosmo expuesto anteriormente. Mercurio es adaptable, en casa, bajo todas las circunstancias y no es casualidad que sea el símbolo de la magia y del Mago, así como de los dioses mágicos Hermes y Thoth.

A partir de estas descripciones parecerá obvio que esos cuatro planetas puedan unirse con los cuatro principios elementales: la naturaleza de Marte es la más parecida a la del Fuego; Venus disfruta de la misma naturaleza que el Agua; Júpiter posee las mismas cualida-

gicos. Se puede trazar con una sola línea desde el principio hasta el final de un modo similar al pentágono:



Fig. 79

Cuando se analiza el hexagrama descrito con una sola línea se observa que está formado por dos *Sigel,* runas superpuestas y unidas por la parte superior e inferior. Los antiguos caracteres escandinavos correspondían al alfabeto mágico de los teutones antes de que existiera el Cristianismo. El Sigel —que significa «sol»— era el carácter utilizado por los nazis a modo de emblema SS: ϟϟ .

El Sigel tiene forma de rayo y se trata de un poderoso símbolo de la fuerza creativa. Se podía escribir de derecha a izquierda ᛋ, como en el antiguo alfabeto noruego, o de izquierda a derecha ᛋ como en el antiguo alfabeto inglés. Si el hexagrama descrito con un único trazo se divide en dos, se verá como un Sigel perteneciente a la escritura runa y su reflejo. (Ver diagrama.)

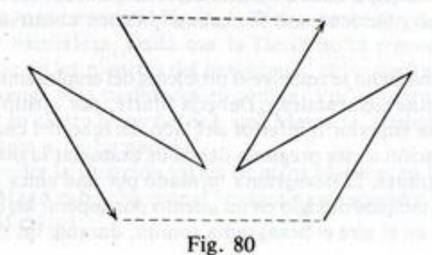
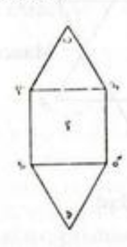


Fig. 80

Teniendo esto en cuenta, el hexagrama se entiende como símbolo de la fuerza descendente y ascendente —o en términos pictóricos, el rayo descendente y su reflejo en la superficie del agua.

La figura de un cuadrado y dos triángulos considerada anteriormente es la versión bidimensional de la pirámide egipcia de dos caras reflejada a partir de su base. Se puede denominar hexagrama tridimensional. Si los caracteres de la escritura runa se consideran tridimensionales y se giran noventa grados entre sí, de un modo considerablemente claro, forman la estructura de la doble pirámide de cuatro caras:



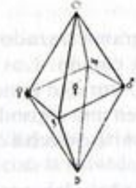


Fig. 81

Por último se hace posible asignar los cuatro elementos, de un modo racional, a los puntos del hexagrama. El rayo descendente pasa del Sol a la Luna y a lo largo de su trayecto se encuentran los planetas que contienen su símbolo, el círculo. El rayo ascendente reflejado, parte de la Luna para regresar al Sol, y en el trayecto aparecen los planetas que comprende la Luna, símbolo de la medialuna.

Marte es un planeta masculino y fuerte y se ubicará en el Sigel descendente de la parte derecha del hexagrama, pues la derecha es activa.

Venus es el opuesto de Marte, su naturaleza es femenina y receptiva, también se localizará en el Sigel descendiente del Sol, pero en la parte izquierda del hexagrama.

Júpiter pertenece al Sigel ascendente de la Luna, pues contiene el símbolo de la medialuna. No obstante, es de naturaleza mascu-

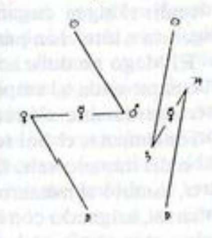


Fig. 82

lina y se ubica en el parte derecha del hexagrama.

Saturno es femenino y se encuentra en la parte izquierda del hexagrama a lo largo del Sigel ascendente.

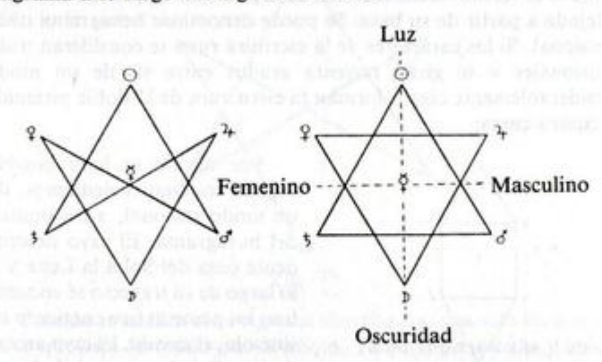


Fig. 83

La disposición de los planetas en el hexagrama trazado con una única línea es el mismo que en el hexagrama común. Los planetas pueden dividirse en una polaridad de Luz y Oscuridad concerniente a la parte superior e inferior del hexagrama y en una segunda polaridad masculina y femenina concerniente a la parte derecha e izquierda.

El Mago observará que esta asignación de los planetas con respecto a los puntos del hexagrama no es la misma que se utiliza en la práctica actual de magia. Él, deberá decidir si sigue ciegamente la tradición o si va a hacer uso de su inteligencia e intuición para llevar a la práctica un estudio por sí mismo. El Mago no debe aceptar la disposición aquí determinada sin cuestionarse nada al respecto.

La numeración de los planetas debe ser ligeramente alterada de acuerdo con sus nuevas posiciones. Tradicionalmente, el Sol se ubicaba en el centro del hexagrama y disfrutaba del número seis. Cuando el planeta Mercurio se trasladó al centro, asumió el número seis. El Sol debe registrar un nuevo número. Saturno, asignado con el número tres en el sistema antiguo, tradicionalmente se sitúa en la parte

superior del hexagrama. Debido a que ahora el Sol se encuentra en el ápex, tiene el número seis, y Saturno deberá ser asignado con otro número. El ocho es el número que tradicionalmente disfruta Mercurio. Éste, parece un número demasiado pesado y rotundo para el dios alado. Sin embargo, concuerda perfectamente con el carácter oscuro y frío de Saturno. Los otros planetas pueden permanecer con sus valores tradicionales.

Al ubicar los números en el hexagrama, se observará que el centro corresponde al seis, el número de las puntas, y que cada par de números opuestos alrededor del perímetro suman doce, lo cual constituye un atractivo y agradable equilibrio:

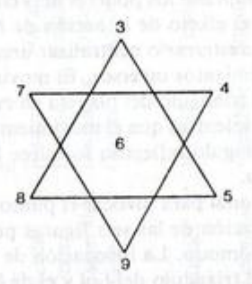


Fig. 84

La utilización del hexagrama en los rituales es similar a la del pentágono, con la salvedad de que mientras el pentagrama gobierna los elementos —los siervos naturales de la humanidad— el hexagrama gobierna los planetas— formas de dios de considerable potencia. Aunque, como los ateos declaran, el hombre forjó a los dioses, no los formó de la nada, sino que utilizó como modelo las esencias invisibles e informes que suponen las emanaciones superiores del Todo. Por lo tanto, cuídese de emplear el hexagrama, únicamente, con fines nobles y desinteresados.

Las fuerzas planetarias se invocan describiendo una línea de fuego psíquico a partir de la posición de los planetas en el hexagrama en el mismo sentido de las agujas del reloj. Esta línea se repetirá en el sentido inverso a las agujas del reloj en el triángulo reflejado, comenzando desde el punto directamente opuesto. Por ejemplo, para

de los planetas, y el centro está ocupado con el signo de la Tierra, de cuya sustancia se constituye el hombre.

El orden de los planetas alrededor del heptagrama se encuentra determinado en parte, por el orden de los días de la semana:

Wednesday (Miércoles) (Mercuii dies)	Mercurio
Thursday (Jueves) (Jovis dies)	Júpiter
Friday (Viernes) (Veneris dies)	Venus
Saturday (Sábado) (Saturnus dies). . . . Saturno	
Sunday (Domingo) (Solis dies)	Sol
Monday (Lunes) (Lunae dies)	Luna
Tuesday (Martes) (Martis dies)	Marte

En inglés, algunas correspondencias son obvias —Sun (Sol) para Sunday (Domingo), Moon (Luna) para Monday (Lunes), Saturn (Saturno) para Saturday (Sábado)— otras son menos evidentes. Esto es debido a que muchos de los antiguos dioses ya no se conocen bien. Martes, en inglés Tuesday, debe su nombre en este idioma al dios Teutónico de la guerra Tiw, el equivalente más cercano en la jerarquía pagana a Marte. Miércoles, en inglés Wednesday, debe su nombre en este idioma a Woden, forma germánica del dios escandinavo Odín, que es el mago divino del Norte, o Mercurio. Jueves, en inglés Thursday, debe su nombre en este idioma a Thor, que se asocia con Júpiter, o Jove, pues descarga rayos. Viernes, en inglés Friday, debe su nombre en este idioma a Fija, una diosa madre teutónica, cuyo nombre significa «amada», y se asocia con Venus.

El heptagrama se traza con una única línea que cruza de una punta a otra. Mercurio se sitúa en la punta superior, y en la figura dibujada en la misma dirección a las agujas del reloj, el resto de los planetas siguen el mismo orden que los días:

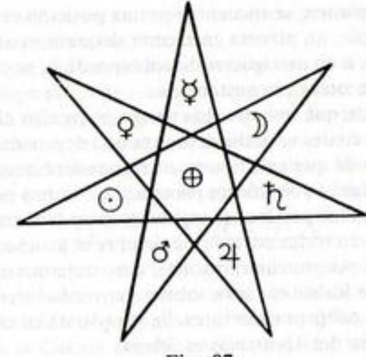


Fig. 87

Si se dibuja un círculo en el mismo sentido a las agujas del reloj, alrededor del heptagrama desde una punta a otra, los planetas disfrutarán del orden tradicional, como determina su aparente velocidad de movimiento: Saturno, Júpiter, Marte, Sol, Venus, Mercurio, Luna. También, comenzando por el andrógino Mercurio, los planetas alternan polaridad: lunar (♃), solar (♀), lunar (♄), solar (⊙), lunar (☽), solar (♂).

Cualquier planeta se puede invocar trazando el pentagrama en la misma dirección a las agujas del reloj, empezando y terminando en la punta correspondiente al planeta, y desterrándolo dibujando el heptagrama en la dirección inversa a las agujas del reloj, también empezando y terminando en el planeta. El heptagrama es más útil para la magia física que el hexagrama, pues el heptagrama es dinámico y activo, mientras que el hexagrama es equilibrado y en cierta medida estático.

Tradicionalmente, la magia relacionada con un planeta en particular se efectuaba en la hora y el día correspondiente al mismo —los trabajos destructivos se llevaban a cabo, si era posible, en Martes; los de amor el Viernes. Esto implica una restricción innecesaria de los poderes del Mago. Todas las fuerzas planetarias son igualmente efectivas en cualquier momento. Si se *piensa* que la posición de un planeta regula sus poderes (el representante físico de la forma— dios plentaria), esta creencia causa que la magia del planeta sea más po-

tente cuando el planeta se encuentra en una posición celeste en particular. Por ejemplo, un planeta en el cénit del cielo, o que se remonta por el horizonte, o en un signo zodiacal específico, se considera más poderoso que en otras circunstancias.

La creencia de que los planetas tienen asignados ciertos días de la semana en los cuales se podía actuar es una degeneración de la antigua convicción de que existía una correspondencia astrológica entre los planetas físicos y los dioses planetarios. Ambos puntos de vista son falsos. Todos los poderes se representan en la mente del Mago, y este poder está en todas partes y es siempre el mismo. Esta verdad no será aceptada por muchas personas, pero dejemos que los tontos sean tontos y que los sabios sean sabios. La verdad siempre se comprendió entre los adeptos superiores. Se manifiesta en el antiguo manuscrito de magia de *Abramelin el Mago:*

> Donde quiera que vea un cuadro que marque los días y sus diferencias, los Signos Celestiales, y cosas semejantes, no haga caso de ello, pues en su interior se esconde un gran pecado, y un engaño del Demonio; se trata de uno de sus múltiples métodos para intentar confundir la Verdadera Sabiduría del Señor con la maldad. Pues, esta Verdadera Sabiduría del Señor puede operar y ejercer su efecto todos los días, en cada momento y en cada segundo. Las Puertas de Su Gracia se encuentran abiertas a diario. Él así lo desea y encuentra satisfacción en ofrecernos su ayuda, tanto hoy como mañana; y de ningún modo podría ser cierto que Él deseara estar sometido al día y la hora que los hombres le asignaran; Él puede elegir dichos días como desee, y también éstos, pueden santificarse [5].

En el cuerpo humano, el microcosmo, las fuerzas planetarias se representan mediante siete centros imaginarios que se localizan a lo largo del axis. En el Este, estos centros se denominan chakras. Se encuentran en la coronilla, un poco más arriba de la parte que se encuentra entre los ojos, en la garganta, en el centro del pecho y cerca del corazón, en el plexo solar, en la boca del estómago justo debajo del ombligo, y en el perineo.

Dependiendo del cual de estos centros elija el Mago para su Ego, su universo personal se verá alterado e influenciado por ciertas tendencias de las fuerzas. Ninguna de las chakras representa el verdadero punto del Ego, o más bien, todas se encuentran en el Ego y existen en diferentes círculos del ser. Aunque con la habilidad intelectual de extender las chakras a lo largo de la columna, el Mago es capaz de

experimentar cada una de ellas en su esencia por separado, en lugar de mezclarlas, como suele ocurrir.

Debido a que el cuerpo que se percibe es una ilusión creada por el Ego —y el Ego es Todo— una vez que se ha aprendido el método, el Mago puede, sin esfuerzo, elevar su punto de vista a cualquier lugar en el interior de su cuerpo. Esto es lo que el hombre moderno ha hecho, pensando que su consciencia reside en la cabeza. Antiguamente se creía que el alma se encontraba en el hígado. En el Tibet las gentes poco ilustradas pensaban que el punto de consciencia residía en el corazón. Todas las opiniones son correctas e incompletas. El Ego se encuentra en todas las formas que se perciben, por lo tanto no puede conocer nada que se encuentre más allá de lo que representa.

Remitirnos a las chakras gráficamente en el Sephiroth del Árbol de la Vida de la Cábala puede servir de ayuda para entenderlas. El Árbol está formado por diez Sephiroth, o emanaciones de lo No Manifiesto, y están dispuestos en tres columnas. Si las columnas están unidas, la derecha y la izquierda se superponen en el centro, resultando siete esferas de realidad que corresponden a siete chakras a lo largo de la columna:

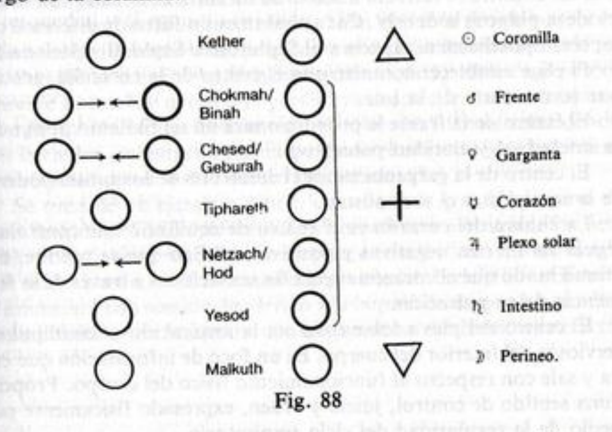


Fig. 88

Siempre y cuando sean legítimas, estas relaciones son útiles pues el conocimiento que se ha adquirido de un sistema puede completar el obtenido de otro y dar como resultado el fortalecimiento de ambos.

Se observará que la relación de los planetas con los Sephiroth difiere con respecto al mencionado en el capítulo del decagrama. La razón es que aquí, los potenciales de los planetas se consideran linealmente, y en el hexagrama se examinan radialmente. Ningún sistema es absoluto. Ambos dependen de su contexto.

Los planetas se ubican en orden, dependiendo de su atracción con respecto a las polaridades masculino-femenino y Luz-Oscuridad. El Sol es el extremo de lo masculino y lo resplandeciente. Se sitúa en la parte superior. E inmediatmaente después y bajo el mismo se ubica el planeta masculino-activo del Sol, Marte. Después se emplaza el planeta femenino-pasivo del Sol, Venus. En la parte inferior del eje la Luna representa el polo femenino y oscuro. Inmediatamente después se asienta el planeta femenino-pasivo de la Luna, Saturno. Un poco más distanciado se encuentra el planeta masculino-activo de la Luna, Júpiter. Mercurio, el planeta del equilibrio ocupa el centro.

Estableciendo contacto mentalmente con cualquiera de las chakras, el Mago puede experimentar la esencia del planeta relacionado con sus sentidos, desde el interior del planeta. En realidad, la blanca Luz del Espíritu se refracta a través de un filtro coloreado con la naturaleza planetaria del ser. Cada chakra es un filtro de diferente color correspondiente al planeta y al Sephiroth o Sephirah relacionado.

Si elige establecer contacto con el centro de la coronilla, sentirá que forma parte de la Luz.

El centro de la frente le proporcionará un sentimiento de agudeza intelectual y claridad perceptiva.

El centro de la garganta causa el desarrollo de los sutiles poderes de la intuición y el simbolismo.

La chakra del corazón es el centro de equilibrio que controla y regula las fuerzas negativas y positivas del Ego que se percibe, del mismo modo que el corazón regula las sensaciones a través de la frecuencia de su pulsación.

El centro del plexo solar controla la respiración y los impulsos nerviosos del interior del cuerpo. Es un foco de información que entra y sale con respecto al funcionamiento físico del cuerpo. Proporciona sentido de control, juicio y orden, expresado físicamente por medio de la regularidad del ciclo respiratorio.

De los intestino, o boca del estómago, surge la fuerza física; un hecho de sobra conocido por los atletas y en especial por los luchadores y levantadores de peso. Es el horno donde se consume la mate-

ria para obtener carburante. Su centro proporciona una sensación de embotamiento y pesadez, pero también una lenta e inexorable fuerza que puede parecerse al pesado movimiento de un gran engranaje.

En el perineo residen los órganos de gratificación sensual y excreción. Cuando se establece contacto con este centro se experimenta el verdadero significado de la lujuria, la necesidad, el dolor y el placer. Es oscuro y profundo. El proceso del pensamiento es totalmente extraño al mismo.

Para establecer contacto con cualquiera de las chakras se trazarán mentalmente tres rayos, desde ese centro en tres dimensiones espaciales. Cada uno de estos rayos debería tintarse con uno de los colores primarios —rojo, azul y amarillo. Por ejemplo, si se encuentra de pie, el rayo rojo debería partir de la chakra elegida en dirección ascendente hasta la parte de arriba de la cabeza, para después descender entre las piernas. El rayo azul debería extenderse horizontalmente desde la chakra hacia los laterales del cuerpo. El rayo amarillo debería propagarse horizontalmente a través de la parte frontal del cuerpo hacia la parte posterior. Los tres rayos deben cruzarse formando ángulos rectos unos con otros.

Establezca contacto mentalmente con el punto donde se cruzan los rayos, que deberá visualizarse como una pequeña bola de luz blanca. Perciba el mundo desde la perspectiva que le ofrece ese punto. Observe su cerebro como si lo percibiera desde el exterior. Después, permita que la blanca bola asuma el color del planeta relacionado con la chakra, mientras imagina que todo el universo gira lentamente alrededor de su nuevo centro de consciencia.

Se trata de un ejercicio difícil, que requiere grandes poderes de visualización. El hecho de establecer consciencia con una de las siete chakras se debe aprender —no se puede enseñar, del mismo modo que no se puede enseñar a nadie a montar en bicicleta—. El éxito se anunciará con sentido de vértigo y la impresión de que las estrellas giran alrededor de la chakra con la que se ha establecido contacto.

TABLA DEL OCTAGRAMA

	1	2	3	4	5	6	7	8
Planetas	Sol	Marte	Venus	Mercurio	Júpiter	Saturno	Luna	Tierra
Colores	Amarillo	Rojo	Verde	Blanco	Naranja	Azul	Púrpura	Negro
Naturaleza	Llama	Explosión	Burbujas Espuma de Mar	Viento	Ascuas	Barro	Mar	Arcilla
Formas de vida	Hombre	Carnívoros	Herbívoros	Pájaros	Reptiles	Anfibios	Peces	Insectos
Música	Do	Si	La	Sol	Fa	Mi	Re	Do

OCTOGRAMA

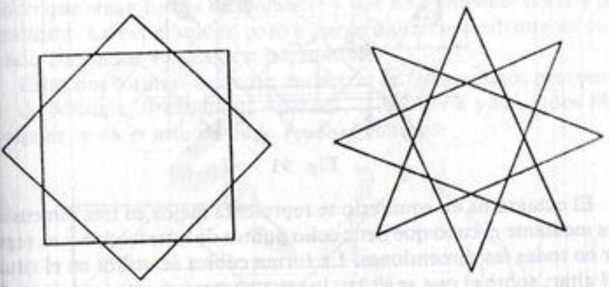


Fig. 89

El octograma común está formado por dos cuadrados superpuestos con un punto central en común, uno de los cuales gira 45° sobre el otro. Se traza con dos líneas separadas, es diferente al hexagrama común y, de hecho el octograma es, en ciertos aspectos, similar a la estrella de seis puntas. El hexagrama ilustra una dualidad de trinos, la trinidad celestial en equilibrio con su reflejo. El octagrama muestra dualidad de cuatro, materialidad reflejando materialidad. El octagrama simboliza lo denso y lo sólido.

Existe un octograma trazado con una única línea, que aparece arriba a la derecha.

Las dos formas tienen la misma base. Un cuadrado surge abriendo el punto de intersección de una cruz. El resultado es una cuadrícula formada por nueve recuadros, mencionada en la exposición del hexagrama:

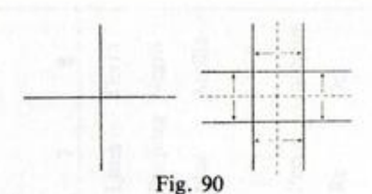


Fig. 90

Si se sitúa una segunda cuadrícula sobre la primera y se gira 45°, las dos formas del octagrama se pueden trazar fácilmente a partir de la figura resultante:

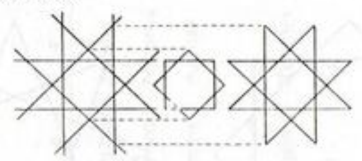


Fig. 91

El octagrama en equilibrio se representa mejor en tres dimensiones mediante el cubo que tiene ocho puntos de intersección y es regular en todas las dimensiones. La forma cúbica se utiliza en el ritual del altar, sobre el que se sitúan los cuatro instrumentos mágicos. El altar es el punto en el centro del círculo mágico donde la fuerza se concentra y manifiesta. El cubo es el símbolo esencial de la materia, del mismo modo que el cuadrado lo es de la forma. Con un conocimiento intuitivo de este hecho, los ocultistas, con frecuencia, sitúan una piedra en el interior del altar o, inclusive, fabrican todo el altar de piedra, como se llevaba a cabo antiguamente.

Cuando los lados paralelos del cubo se unen, los tres rayos alternativos que definen el punto del Ego en relación con el universo, emergen:

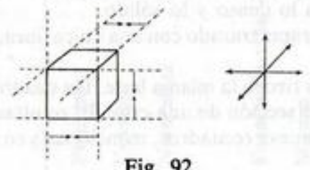


Fig. 92

La dualidad esencial en la creación es acción-recepción. Por lo tanto, los dos cuadrados del octagrama son cuadrados de materialidad activa y materialidad receptiva. Cuando se trazan del mismo tamaño, significa que los aspectos activos y receptivos se encuentran en equilibrio.

No obstante, en las operaciones mágicas, puede que sea útil destacar una de las partes de la dualidad cuádruple sobre la otra. Se puede llevar a cabo de diferentes modos. Uno de los cuadrados del octagrama común se puede dibujar grande y el otro pequeño de forma que el grande incluya al pequeño. La parte activa de la matreia puede sugerirse mediante un cuadrado con un ángulo más elevado de modo que tenga forma de diamante y que dé a entender corte y penetración. La materialidad pasiva puede indicarse mediante un cuadrado con lados verticales u horizontales.

Estas dos formas se pueden encontrar en los amuletos procedentes de Abisinia, ornamentos Apaches, metalistería y bordados Marroquíes, y en el arte de otras muchas culturas:

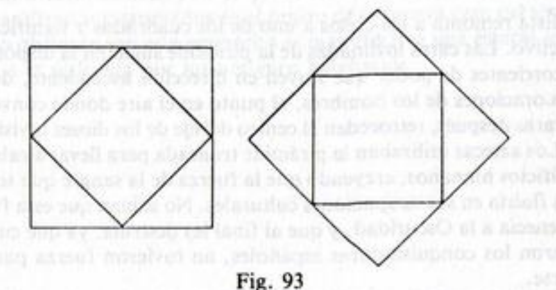


Fig. 93

Si el cuadro incluye al diamante, éste representa la fuerza vital oculta que yace dormida en la piedra y el metal inanimados. El diamante en el cuadrado es el símbolo del orden natural. Es la chispa de la vida en el embrión que recibe su forma en el interior de las nutritivas paredes del útero. Generalmente es un símbolo femenino, por ejemplo, aparece en la Cruz de Uri, que es la fuerza femenina de la creación Hawaiana.

Invertido, con el cuadrado dentro del diamante, el desequilibrado octagrama se torna un símbolo espantoso de animismo, de árbo-

les que caminan y vientos que hablan. Es el símbolo de la caja de Pandora abierta, y de la botella de cobre de Salomón hecha añicos. Comúnmente se relaciona con un símbolo masculino, se utiliza para representar el rostro de Dios.

En tres dimensiones un lado del octagrama puede destacarse utilizando la pirámide truncada de cuatro caras:

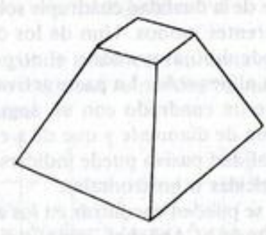


Fig. 94

Ésta remonta a los cielos a uno de los cuadrados y significa que es activo. Las caras inclinadas de la pirámide sugieren la disposición de corrientes de poder que fluyen en dirección ascendente, debido a las oraciones de los hombres, al punto en el aire donde convergen las caras después, retroceden al centro del eje de los dioses invisibles.

Los aztecas utilizaban la pirámide truncada para llevar a cabo sus sacrificios humanos, creyendo que la fuerza de la sangre que se liberaba fluiría en sus ocupaciones culturales. No sabían que esta fuerza pertenecía a la Oscuridad, y que al final les destruía: ya que cuando llegaron los conquistadores españoles, no tuvieron fuerza para resistirse.

Desde el comienzo de la historia, la práctica de magia se efectuaba en lugares altos. Los altares y los árboles sagrados todavía se pueden encontrar en algunas colinas en Europa, y las iglesias solían construirse en los lugares altos donde habían estado emplazados templos antiguos. Las montañas se veneraban como si fueran casas de los dioses. Aquellos que buscaban la iluminación, escalaban a las cumbres. Los muertos se enterraban bajo elevados montículos.

La diversidad de prácticas confirma un entendimiento intuitivo del flujo simbólico de las fuerzas a lo largo de las caras de la pirámide truncada. Aunque su utilización se ha olvidado, su poder no ha

disminuido. La pirámide truncada puede seguir aplicándose hoy en día, en la práctica de la magia. Es un excelente lugar para meditar, orar y desempeñar rituales. Cuando el Mago no puede viajar al lugar donde hay una pirámide (lo cual es muy habitual), la pirámide puede crearse en el círculo mental e imaginando que el suelo de la sala de los rituales es la parte superior del cuadrado. Se pueden utilizar alternativamente, cualquier lugar alto cuyas cuatro caras converjan, e incluso una estructura arquitectónica moderna.

El octograma también se puede aplicar para desviar el Mal de Ojo. Debido a que está basado en dos cruces, es un símbolo excelente para esquivar la fuerza psíquica. Los artistas marroquíes hacen hincapié en el origen del octograma pintado, en primer lugar, dos cruces y, después, sobre éstas los dos cuadrados. De este modo, las cruces se encuentran físicamente incluidas en el hechizo, aunque parcialmente ocultas bajo la segunda capa de pintura.

El octagrama también ha sido utilizado como trampa para diablos y proteger la casa u otras propiedades de las invasiones de fuerzas demoníacas ocultas. Se cree que al ver el octograma, los demonios son paralizados y atrapados en el centro de la octava cara del símbolo. No obstante con este propósito es más efectiva una espiral semejante a la utilizada por los antiguos babilonios.

sería Aire de Fuego —una mezcla explosiva—. Su instrumento es la Espada de las Varas —lanza de guerra—. Este aspecto combina la voluntad de gobernar con la energía de conquistar. Su debilidad es una inmadurez que puede conducir a actos temerarios. En el nivel humano es Alejandro Magno.

El Sephiroth del Árbol de la Vida cabalístico ilustra gráficamente esta división tres-veces-tres y también muestran que el segundo y tercer trío son reflejos de la primera trinidad perfecta. Obsérvese en la ilustración de la página 141, que los tríos están reflejados verticalmente (de arriba a abajo) y horizontalmente (de izquierda a derecha). Esto se confirma por la numeración de los Sephiroth. En los soportes externos entre los tríos primero y segundo, los números impares permanecen impares y los pares continúan siendo pares, pero entre los tríos segundo y tercero los números pares e impares se invierten.

Otra forma útil de dibujar el eneagrama es la de trazar tres triángulos entrelazados descendiendo en cadena:

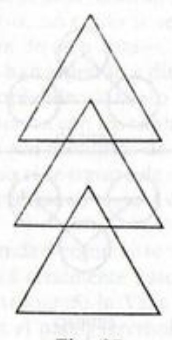


Fig. 97

Esta figura es muy común en magia. Es un modo de decir que debido a que la trinidad es perfecta, la emanación siguiente debe comenzar algo completamente nuevo en el centro, que es el punto de todos los orígenes.

Los griegos personalizaban la división multiplicada por nueve del universo en Musas, que eran ninfas asignadas a los nueve tipos de literatura —tragedia, comedia, poesía épica, poesía lírica, etc—. En

un principio únicamente aparecían tres Musas —Mneme, Melete, y Aoide—. En la medida en que se fue desarrollando la comprensión Griega se hizo necesario llevar a cabo una subdivisión triple en nueve, la cual era partícipe de la perfecta integridad de la trinidad.

El Mago, no debería encontrar grandes dificultades en asignar poderes a los puntos del enagrama. Algunas correspondencias posibles se ofrecen en la tabla que acompaña este capítulo. Los poderes se invocan dibujando el eneagrama como una única linea en el aire, con el dedo índice de la mano derecha o con el instrumento del ritual, comenzando por la punta correspondiente y en la misma dirección que las agujas del reloj. Después se debería trazar un símbolo concerniente a la fuerza invocada en el centro del eneagrama.

En la figura central de la página 176 se expone la naturaleza de cada una de las nueve puntas, basada en la trinidad de Padre-Madre-Hijo.

La dirección de despliegue se efectúa en la misma dirección que las agujas del reloj. Las cualidades puras se emplazan a una distancia de 120 °, unas de otras. Están unidas por dos rayos a sus esencias mezcladas; por ejemplo, el aspecto Padre-Padre se encuentra unido por rayos (que se mueven en la misma dirección que las agujas del reloj) a Padre-Madre y Padre-Hijo. Cada uno de los dos aspectos puros se combinan, utilizando la tercera como medio de unión: por ejemplo, entre Padre-Padre y Madre-Madre es Hijo-Padre e Hijo-Madre, H-P se encuentra más cerca de P-P y H-M está más cerca de M-M. Los círculos más pequeños ayudan a advertir las relaciones. Observese que todas las permutaciones posibles de cualidades responden a los tres tríos. La primera letra representa la cualidad básica. La segunda indica el tinte que se le aplica. Por lo tanto el aspecto Madre-Hijo es muy diferente al aspecto Hijo-Madre. En el primero, la naturaleza femenina se ensalza por la naturaleza del niño; en la segunda, la naturaleza del niño es alterada por la femenina. La primera podría sugerirnos a una mujer impetuosa e infantil; la segunda a un niño introvertido y afeminado.

La figura del niño generalmente representa al hijo, si bien fácilmente podría ser una niña antes de la pubertad —los niños son mágicamente andróginos.

Los aspectos del eneagrama que contienen los mismos elementos en orden invertido, se encuentran en los extremos opuestos a lo lar-

Se observará que la numeración del Árbol, concuerda con la forma de la mano derecha reflejada, la única desviación es la alineación vertical de la novena y décima Sephiroth, Yesod y Malkuth. La razón por la cual los Sephiroth noveno y décimo han sido alineados en el Árbol no se explica. Quizá se creyó necesario enfatizar sobre el hecho de que las nueve emanaciones precedentes toman cuerpo material en la décima. O quizá fue un ardid para ocultar la, aparentemente obvia, correspondencia entre las manos y el Árbol; si es así, fue extraordinariamente efectivo.

Con su mano izquierda, el Mago puede aproximarse a la parte inferior del Árbol, si lo desea, cruzando el dedo meñique sobre el pulgar.

Cuando el Mago comprende el origen físico del Árbol, se pueden efectuar correspondencias que de lo contrario no serían evidentes. El vínculo de unión entre la Sephirah de la parte superior del Árbol y su reflejo en la mitad inferior es más fuerte de lo que normalmente se cree. La doble división del Árbol, de la cual se ha hablado o escrito poco, es tan importante como las divisiones más aceptadas —las tres columnas verticales, los tres triángulos y las diagonales opuestas:

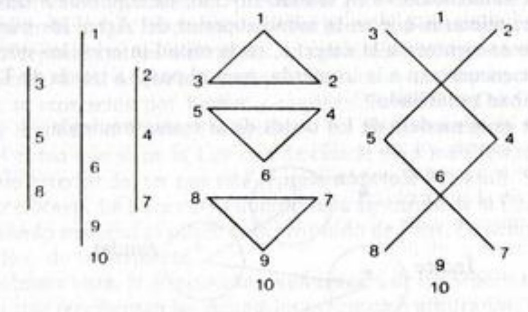


Fig. 103

A nivel práctico, el poderoso simbolismo mágico de la Cábala se sitúa, literalmente, en las yemas de los dedos del Mago. Relacionando los poderes, los ángeles, los demonios y los nombres de Dios de cada Sephirah con uno de sus dedos, el Mago puede transformar sus manos en un templo de Arte. El ritual mágico del dedo, al que tanto

se ha aludido en los textos mágicos, pero que nunca ha sido explicado, se basa en conceptos racionales.

Si bien el Árbol es la disposición más comun de los Sephiroth, no muestra adecuadamente el hecho de que todas las emanaciones se derivan del único punto central. Para llegar a comprenderlo, el Mago debe tener en cuenta un modelo radial de las emanaciones.

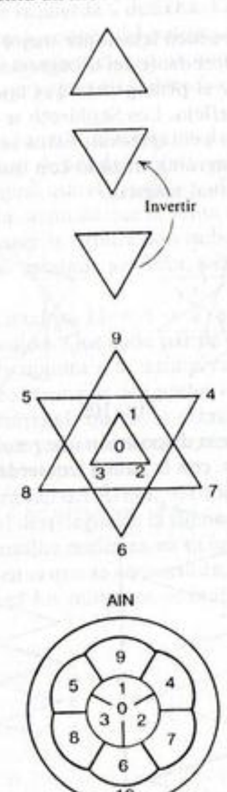


Fig. 104

TABLA DEL ENDECAGRAMA

	Demonio	Función	Sustancia	Desorden
1	Baphomet	Idolatría	Semen	Delirio
2	Behemoth	Blasfemia	Gas	Histeria
3	Lucifuge	Orgullo	Moco	Narcisismo
4	Leviathan	Envidia	Pus	Paranoia
5	Zephas	Ira	Adrenalina	Manía
6	Belphegor	Pereza	Bilis	Depresión
7	Astaroth	Codicia	Saliva	Cleptomanía
8	Beelzebub	Glotonería	Vómito	Bulimia
9	Asmodeus	Lujuria	Orina	Satiriasis
10	Lilith	Fornicación	Excremento	Ninfomanía
11	Abbadon	Muerte del Alma	Putrefacción	Catatonia

ENDECAGRAMA

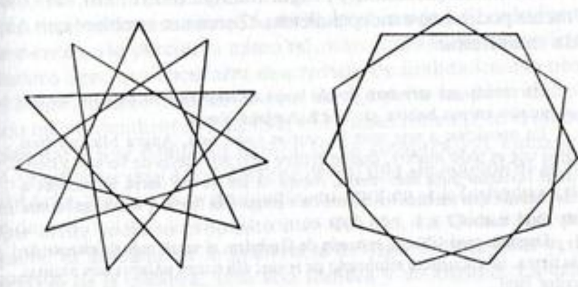


Fig. 107

El endecagrama es una estrella de once puntas. Se puede describir de dos formas con una única línea. En la primera la línea se refracta cada cuatro puntas y en la segunda cada dos. Ambos tipos de reflexión sugieren aspectos de su naturaleza: 2 = dualidad; 4 = materialidad. La segunda, de forma abierta, se utiliza cuando se tienen que escribir símbolos en el centro o cuando el endecagrama sirve de círculo mágico.

Generalmente se tiene la idea de que el endecagrama simboliza la relación 10 + 1 = 11, el número de la evolución completa de las emanaciones más el reflejo oscuro del universo racional, morada de la perversión y la locura. Esta interpretación se sostiene con ayuda de la división de las puntas en 5 + 6 —el número del hombre exaltado y por lo tanto gobernando por encima del número de Dios, una situación verdaderamente enfermiza—. Condición que padece la moderna sociedad científica e industrial. El hombre se ha superpuesto

a Dios, transformando la tierra, contaminando océanos y exterminando especies de animales. Se puede decir que el endecagrama es el símbolo de los tiempos modernos.

Quizá la división numérica más útil para entender lo que significa el endecagrama sea 9 + 2 = 11. También se puede escribir 3 + 4 + 4 = 11, que proporciona un énfasis diferente. Ambas ecuaciones muestran la manifestación de la trinidad en el círculo físico como dualidad. La creación se percibe como si se tratara de un hostil equilibrio entre Dios y el Mal. Es el mundo desde la perspectiva del místico persa Zoroaster, que lo percibió como el reino dividido de Ahura Mazda (Ormazd) y Angra mainyu (Ahriman), dos dioses igualmente poderosos e independientes. Zoroaster establece que Ahura Mazda manifiesta:

> He creado un universo donde nada existe; si no lo hubiera hecho, el mundo entero habría ido hacia Airjana-Vaeja.
>
> En oposición a este mundo, que es todo vida, Angra Mainyu creó otro que es todo muerte, donde existen sólo dos meses de verano y donde el invierno dura diez meses, meses en los que la tierra se encuentra tan helada que incluso los meses de verano son fríos; y el frío es la raíz de todo mal.
>
> Después creé Ghaon, morada de Sughdra, el lugar más deleitante de la tierra. Se encuentra sembrado de rosas; allí nacen pájaros con plumas color rubí.
>
> Luego, Angra Maiyu creó insectos, que son nocivos para las plantas y los animales. Más tarde, edifiqué la santa y sublime ciudad de Muru, y en ella, Angra Mainyu introdujo la mentira y el mal consejo.
>
> Después creé Bashdi el encantador donde, rodeadas de exuberantes pastos, ondean cien mil banderas. Angra Mainyu envió allí bestias salvajes para que devoraran el ganado del que se servían los hombres.
>
> Seguidamente creé Nissa, la ciudad de la oración; y en ella, Angra Mainyu dejó caer la duda que destruye la fe.
>
> Creé Haroju, la ciudad de los ricos palacios. Angra Mainyu hizo que allí naciera la pereza y en poco tiempo fue asolada por la pobreza. De este modo, cada una de las maravillas que he ofrecido a los hombres, fue contrarrestada por un funesto don por parte de Angra Mainyu. La tierra le debe los malos instintos que la infectan. Fue él quien estableció el acto criminal de enterrar o quemar a los muertos, y todas las desgracias que destrozaba la raza humana.[7]

La mayoría de las personas tienen esta visión del mundo. Perciben la vida como si se tratara de una constante batalla entre la felicidad y la desesperación, entre el odio y el amor, y la creación y la

destrucción, donde no existe esperanza por vencer, pues las dos fuerzas en contraposición están igualmente equilibradas. No prestan demasiada atención a un único Todo-Padre, pues no ven que su mano sea evidente en el mundo material.

Esta común percepción es muy limitada. La igualdad de la Luz y la Oscuridad es aparente, no absoluta. Una vez que el Mago llega a comprender la naturaleza de cada uno de los polos de la dualidad, ya no podrán tratarse del mismo modo.

La mente no puede concebir la Oscuridad sin la Luz. Si todo fuera Oscuridad, no se percibiría como una cosa, se encontraría oculto en lo No Manifiesto. Igualmente ninguna mente puede concebir la Luz sin el concepto acompañante de la Oscuridad. Si todo fuera Luz, la mente no lo percibiría como tal, sino como la sustancia de su verdadero Ego, que encuentra desprovisto de cualidades. No obstante, el Mago no debe cometer el error de equiparar las polaridades, pues son interdependientes. Este es el error más frecuente en el mundo Occidental y una debilidad natural de la comprensión humana.

La Luz es algo de carácter positivo, una emanación de lo No Manifiesto legítima y llena de significado. La Luz es la intención del Todo, que actúa hacia su propósito más elevado. La Oscuridad, por otra parte, es únicamente la apariencia de algo no real en el verdadero sentido de la palabra, sino una sombra y un engaño. La existencia de la Luz fue causa de la percepción de algo como la Oscuridad. La Luz no se extiende por todo lo manifiesto en la misma medida, y los lugares en donde se encuentra menos concentrada se llaman Oscuridad. Los satanistas asumen que el Mal es tan real o irreal como Dios y por lo tanto es igualmente digno de ser venerado. De hecho, Satán no es nada en concreto, sino únicamente el lugar en el que Dios no es tan evidente. Los satanistas veneran una sombra, una dilución del mismo poder que dicen despreciar.

Teniendo en cuenta la línea DCBA

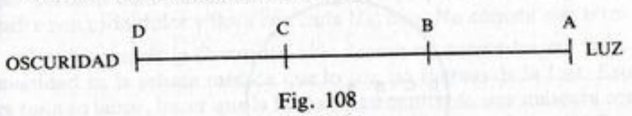


Fig. 108

La parte derecha de la línea representa el extremo o totalidad de la Luz, y la parte izquierda el extremo de la Oscuridad. Partiendo del punto de vista de B, A es Luz y C es oscuridad. Pero desde la

perspectiva de A, B es Oscuridad y desde la perspectiva de D, C es Luz.

El carácter interno de los puntos, no es el que los hace ser Luz u Oscuridad, pues cualquier punto intermedio puede ser ambos, dependiendo de la perspectiva desde la que se observe. La Luz total no puede contener Oscuridad y la Oscuridad total no puede contener Luz —y, como se señaló anteriormente, ninguno de los extremos puede existir en el universo material.

El hombre nunca podrá escapar a la aparente dualidad de la manifestación hasta que trasciende a los límites de la percepción ordinaria y se observan todos los opuestos, no como los extremos de una línea, sino como los extremos del radio de un círculo. Este es un movimiento fuera del nivel ordinario de percepción, del mismo modo que la transformación de la línea en un círculo implica un cambio, de la segunda a la tercera dimensión:

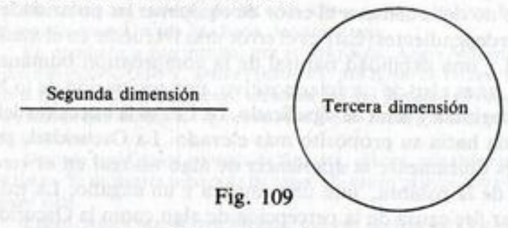


Fig. 109

En la segunda dimensión o Línea Plana como se denomina frecuentemente, todas las formas geométricas se perciben como líneas, únicamente cuando el ojo que observa sobrepasa el plano, se puede reconocer el círculo. Para ver opuestos como si fueran uno, se requiere una transcedencia análoga.

Cuando el Mago alcanza esta transcendencia, la línea DCBA se puede trazar como el radio de un círculo:

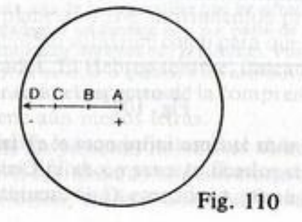


Fig. 110

El centro del círculo, siempre es el origen de emanación, siempre positiva. El círculo representa el límite en el que ha penetrado esta emanación positiva —el límite del universo—. Del mismo modo que el número infinito de radios sale del centro, la concentración de Luz disminuye. Estos son los diferentes grados de ignorancia y el mal que se distribuyen en puntos a lo largo de los radios de la Luz. Nunca existe la Luz total, pues únicamente se da en el infinitamente pequeño punto del centro, que no se encuentra en el universo de lo manifiesto. La Oscuridad total no existe, pues solamente se encuentra fuera de los límites del espacio y del tiempo. Dentro y fuera, igual que todos los demás extremos de oposición, yacen más allá de los límites de la creación y son uno al mismo tiempo.

La Oscuridad surgió a consecuencia de la Luz. El Mal existe, aparentemente, como definición necesaria del Bien. El Odio es una condición inevitable para la creación del Amor. Dios no creó el Mal intencionadamente. Por supuesto, era perfectamente consciente de que al crear el Bien, el Mal surgiría al mismo tiempo. Esta es la tragedia ineludible de la manifestación. Para crear algo, es necesario, debido a la naturaleza de las cosas creadas, sobrellevar el nacimiento de las tinieblas.

El Mal es el grado menor de Dios, por sí mismo no es nada y, ciertamente, no se trata de un capricho ni un antojo de lo No Manifiesto. En ciertas circunstancias —los campos de concentración de la Alemania Nazi, por ejemplo— lo que una persona bien alimentada puede considerar como mal, puede tenerse por el mayor de los bienes imaginables. Dios no podía hacer desaparecer las Tinieblas, sin desterrar, al mismo tiempo, la Luz y todas las demás manifestaciones, de este modo destruyendo toda la creación y regresando a lo No Manifiesto.

La más estúpida y malvada de las impiedades es culpar al Todo por permitir deliberadamente la desgracia personal. El Todo-Padre, sufre con cada dolor y llora con cada lágrima. No cometa este error.

Las fuerzas de la Oscuridad sólo desean ser aceptadas por la humanidad en la misma medida que lo son las fuerzas de la Luz. Esta es toda su labor, hacer que la humanidad confunda una máscara con un rostro, y una sombra con un cuerpo. Todo su poder es viento y ruido. Una única chispa de Luz les hace lamentarse. Una única verdad destroza sus mentiras.

En la tabla del endecagrama hay una lista de los poderes demoníacos más tradicionales y sus asociaciones. Debido a que estos demonios son grados de atenuación de Luz, su utilidad se limita a llevar a cabo tareas que degradarían el principio puro del Espíritu —en otras palabras, labores del mal—. El Mago sabio nunca emprenderá ningún tipo de trabajo mágico que le haga avergonzarse ante el rostro de la Luz. La utilización de los demonios se limita, principalmente, a aquellos que han renunciado a la ley cósmica (o explícitamente o por medio de sus acciones) y se dedican a sembrar el mal.

No obstante, los demonios a veces se han aplicado en servicio de la Luz para desempeñar tareas de materia general o de naturaleza corporal. Éstas podrían incluir el logro de poder con fines nobles, lastimar a alguien para prevenir que cometa un crimen, etc. Cualquiera que se sirva de un demonio en materias avanzadas, aún siendo de carácter altruista, corre el riesgo de perder riqueza espiritual y está expuesto a cualquier tipo de autoengaño. Cuanto más piense que está ganando, más se aventura a perder. Los líderes alemanes creyeron que podían servirse de los nazis para aniquilar a los comunistas, pero una vez que los comunistas fueron derrotados, los nazis se inclinaron por las instituciones del estado Alemán.

En la Cábala, los demonios se denominan Qliphoth, que significa «caparazones». Vivían bajo el mundo de Assiah, el mundo material. La imagen del caparazón es apropiada, pues todas las fuerzas demoníacas son engañosas. A raíz de esta conclusión, los cabalistas nombraron las fuerzas demoníacas de acuerdo con sus funciones —el tipo de mal que eran capaces de causar.—. Estas órdenes se pueden relacionar inversamente con los diez Sephiroth:

1)	Kether	Thaumiel	Los contendientes
2)	Chokmah	Ghogiel ..	Los que ponen obstáculos
3)	Binah	Satariel	Los que ocultan
4)	Chesed	Agshekeloh	Los que trituran
5)	Geburah	Goloheb	Los que queman
6)	Tiphareth	Tagirion	Los que disputan
7)	Netzach	Gharah Tzerek	Los que devoran
8)	Hod	Samael	Los que mienten
9)	Yesod	Gamaliel	Los que pervierten
10)	Malkuth	Lilith	Los que fornican

Se puede aprender mucho acerca de la naturaleza de las emanaciones mediante el estudio de los Qliphoth, pues son las fuerzas de los Sephiroth pervertidas al servicio del Mal. Son la otra cara de las emanaciones, las sombras donde la luz de los Sephiroth no decae, y su perfil está determinado por la forma de los Sephirah a los que corresponden.

surge a partir de un simple principio. Individualmente no nace de la esencia, sino de la permutación. Tres notas musicales no pueden desencadenar una interesante y singular melodía, del mismo modo que lo hacen treinta. Igual ocurre con todo lo demás, ya sea de carácter físico o mental. De un modo sencillo se trata de fuerza —de un modo complejo de la personalidad.

Las puntas del dodecagrama se encuentran mágicamente expresadas en el Zodíaco, un sistema de doce fuerzas arquetípicas, ampliamente relacionadas con las estrellas del cielo por la noche. Debe entenderse que las figuras simbólicas y las bestias del Zodíaco no surgieron a partir de la contemplación del cielo, sino que fueron proyectadas en las estrellas por antiguos filósofos que distinguían en el hombre y en la naturaleza las cualidades que se representan en los signos del Zodíaco. El cielo fue un lugar conveniente para fijar estas ideas y contemplar su interacción.

Aquí aparecen los signos, nombres y representaciones del Zodíaco en el orden tradicional, procediendo en el sentido contrario a las agujas del reloj alrededor de los cielos:

♈	Aries	Carnero	♎	Libra	Balanza
♉	Tauro	Toro	♏	Escorpio	Escorpión
♊	Géminis	Gemelos	♐	Sagitario	Arquero
♋	Cáncer	Cangrejo	♑	Capricornio	Cabra
♌	Leo	León	♒	Acuario	Aguador
♍	Virgo	Virgen	♓	Piscis	Pez

El Árbol de la Vida se puede percibir como un símbolo terrestre y humano, basado en la división de cinco (número del hombre), mientras que el Zodíaco puede considerarse un símbolo celestial y divino basado en la división de seis (el número de Dios). Esta distinción es simple, pero puede resultar útil en la magia práctica.

El Árbol se consulta para descrubrir la labor del Espíritu en el alma de la humanidad y se utiliza para ejercer influencia sobre los aspectos de la personalidad y corregir equilibrios. El Zodíaco es más efectivo cuando se quiere penetrar en las ciegas fuerzas de la naturaleza que aparecen constantemente, conduciendo las vidas humanas sin ser conscientes de los efectos de sus acciones. El Árbol refleja las

cualidades morales tales como la belleza, la sabiduría y la severidad. El Zodíaco refleja el trayecto descuidado de la naturaleza, como son el ser, el tener, el sentir, etc.

No olvide que ninguno de estos complejos sistemas es completo. El Árbol también expresa las fuerzas ocultas y el Zodíaco, cualidades morales, pero la distinción declarada anteriormente indica la difusión a la que tienden.

Cada uno de los signos del Zodíaco está asignado a uno de los cuatro elementos filosóficos y a uno de los tres tipos del movimiento primario. Se puede demostrar gráficamente por medio de la cruz celta compuesta por treinta cuadrados, con Mercurio situado en el centro y tres signos del Zodíaco en cada brazo.

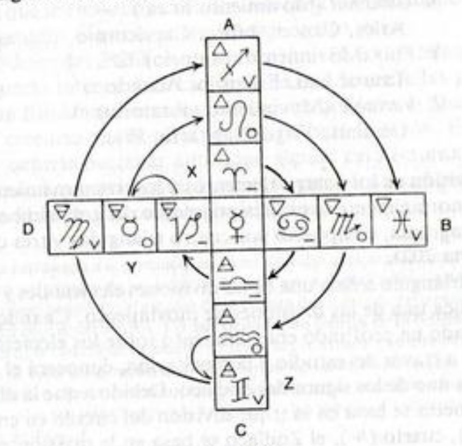


Fig. 112

Cada brazo lleva los signos que se atribuyen a cada uno de los elementos —Fuego, Agua, Aire o Tierra—. Se leen desde el centro de la cruz:

A: *Fuego* △
Aries, Leo, Sagitario

B: *Agua* ▽
Cáncer, Escorpio, Piscis

C: *Aire* △

Libra, Acuario, Géminis

D: *Tierra* ∀

Capricornio, Tauro, Virgo

Los tres círculos concéntricos formados por cuatro signos cada uno se atribuyen a los tres tipos de movimiento —lineal, rotatorio y vibratorio—. En astrología estos movimientos se llaman Cardinal, Fijo y Variable. Los círculos se leen en la misma dirección que las agujas del reloj y en espiral, partiendo del centro de la cruz y comenzando con el primer signo, Aries:

X *Cardinal* (Movimiento lineal) —

Aries, Cáncer, Libra, Capricornio

Y *Fijo* (Movimiento rotatorio) ○

Tauro, Leo, Escorpio, Acuario

Z *Variable* (Movimiento vibratorio) V

Géminis, Virgo, Sagitario, Piscis

La división en los cuatro elementos y los tres movimientos en astrología, normalmente se explica por medio del gran símbolo del doble dodecagrama, compuesto por cuatro triángulos y tres cuadrados (ver página 202).

Cada triángulo señala una de las divisiones elementales y cada cuadrado indica una de las divisiones de movimiento. Cuando el Mago ha alcanzado un profundo entendimiento sobre los elementos y movimientos a través del estudio y la meditación, conocerá el significado de cada uno de los signos del Zodíaco. Debido a que la disposición de los planetas se basa en la triple división del círculo en entero (○), mitad (☽), cuarto (+), el Zodíaco se basa en la división entre siete de los cuatro elementos(△ ▽ △ ∀) y los tres movimientos (— o v).

Madiante la combinación de su elemento y movimiento, a cada signo se le otorga una acción individual. Esto se puede elaborar infinitamente, pero también se pueden resumir en una única palabra que actuará a modo de clave para la memoria y suscitará una comprensión total del signo cuando se habla de él o se recuerda. Esta palabra catalizadora es para uso personal del Mago. Deberá concebirse solamente después de un cuidadoso estudio del signo y debería ser la palabra más evocativa para el significado de la gestalt del signo.

Aquí exponemos algunos ejemplos de lo que podrían ser estas palabras catalizadoras; no obstante, aconsejamos al Mago que halle sus propias palabras:

Aries .... Ser	Leo ..... Dominar	Sagitario . Percibir
Tauro ...... Tener	Virgo . Considerar	Capricornio . Usar
Géminis ... Pensar	Libra ..... Sopesar	Acuario .... Saber
Cáncer ..... Sentir	Escorpio .. Desear	Piscis ...... Servir

Ninguna palabra catalizadora le indicará todo lo que debe saber de un signo, del mismo modo que el título de un libro no dará a entender todo su contenido. Una palabra catalizadora hará emerger información que se encontraba almacenada en la mente después de largas horas de estudio —pos sí solas, apenas tienen valor.

Los poderes del Zodíaco no se encontrarán en los lejanos confines del espacio interestelar. La teoría de que las estrellas y planetas determinan físicamente acontecimientos en la Tierra es una superstición, una creencia que implica un desafío para la razón. Esta declaración no debería necesitar autoridad alguna para retornar a su día y época, pero aquí está lo que dicen al respecto los escritores de *Rasa Il*, el gran libro de la cosmología Islámica:

> La astrología no pretende, ni tiene derecho a procurar, un conocimiento anticipado de los hechos. Mucha gente piensa que la astrología tiene como propósito el estudio de la ciencia de lo oculto, pero están profundamente equivocados. Lo que denominan ciencia de lo oculto es, en realidad, la ciencia de lo indeterminado, la pretensión gratuita de anticiparse al futuro sin recurrir a ningún tipo de razonamiento, sea casual o deductivo. En este sentido, lo desconocido no es accesible a los astrólogos, ni a los adivinadores y tampoco a los sabios. Es únicamente la labor de Dios.[8]

Tampoco son los poderes del Zodíaco que se hallan en el cielo o en algún lugar alejado del mundo. Se encuentran en la mente humana, que abarca el universo en su punto central. Los poderes del Zodíaco eran incontenibles y amorfos hasta que la mente humana describió círculos a su alrededor y les dio nombres. Pasaron de la abstracción al ser, y les fueron asignadas naturalezas que aseguraban su interacción con la humanidad. Partiendo de amorfos nexos de fuerza fueron esculpidos del mismo modo que un escultor da for-

Cardinal	*Fijo*	*Mutable*
I-H-V-Ḣ	I-H-Ḣ-V	I-V-Ḣ-H
H-V-Ḣ-I	H-V-I-Ḣ	H-Ḣ-I-V
V-Ḣ-I-H	V-Ḣ-H-I	V-I-H-Ḣ
Ḣ-I-H-V	Ḣ-I-V-H	Ḣ-H-V-I

Estos nombres se asignan a los triángulos elementales del Zodíaco, en la dirección contraria a las agujas de reloj y en el orden facilitado.

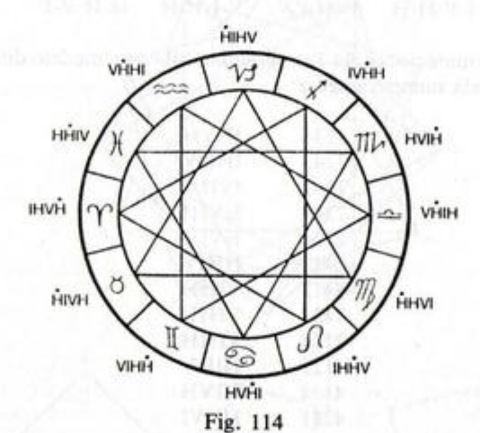


Fig. 114

El modo tradicional de invocar uno de los poderes del Zodíaco se efectúa mediante el signo del pentagrama relacionado con el elemento bajo el cual los poderes del Zodíaco se derrumban. Por ejemplo, en el nuevo sistema del pentagrama que hemos visto anteriormente, el poder de Leo podría invocarse dibujando el pentagrama en la misma dirección a las agujas del reloj desde el punto del Fuego elemental y, posteriormente, inscribiendo el símbolo de Leo en su centro psíquica y físicamente.

Cuando se trata con los poderes del Zodíaco, es aconsejable utilizar siempre la forma apropiada del Tetragammaton, de forma que los signos y los cuatro nombres de Dios se unan. Una vez que el Mago describe el pentagrama y forma el signo del Zodiaco en su centro,

se deben asignar a las puntas de la estrella las letras de permutación del nombre divino, en orden. A la punta superior del pentagrama se le puede designar la letra hebrea Shin (ש), que significa resplandor del Espíritu. Esto equivale a encender la lámpara mística y fortalecer el símbolo.

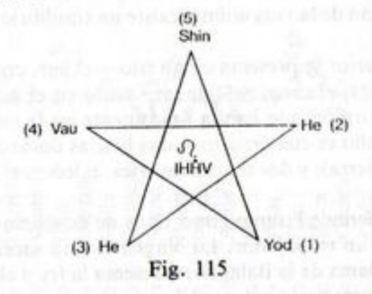


Fig. 115

Cuando se intenta comprender el sistema de símbolos, siempre es útil separarlo en las partes que lo componen. El Zodíaco es partícipe de una división doble, de signos que son animales y signos que son humanos. Los signos animales son Aries, Tauro, Cáncer, Leo, Escorpión, Capricornio y Piscis. Los signos humanos son Géminis, Virgo, Libra, Sagitario y Acuario. Los signos animales pueden subdividirse en cuatro bestias superiores, el Carnero, el Toro, el León y la Cabra, y tres criaturas inferiores, el Cangrejo, el Escorpión y el Pez. Los signos humanos se dividen en dos masculinos (Sagitario y Acuario), dos femeninos (Virgo y Libra), y uno andrógino (Géminis).

Los signos animales son muy agresivos y sexuales. El Carnero, el Toro y la Cabra se encuentran entre las bestias más potentes, simbólicamente hablando. El Cangrejo y el Escorpión son amenazantes —el Cangrejo posee una pinza y el Escorpión aguijón. El pez siempre ha sido un símbolo de generación y fecundidad.

Los tres signos de Aire aparecen en la división humana. El Aire, tradicionalmente es el elemento del intelecto y por lo tanto de la humanidad. De las cuatro bestias superiores, dos signos corresponden a Fuego y dos a Tierra —elementos opuestos—. Los signos de Agua aparecen entre las criaturas inferiores, porque el Agua es el elemento de las cosas que se arrastran y permanecen ocultas.

Ninguno de los muchos Tarots modernos que han sido ideados en los últimos cien años tienen un gran valor para el estudiante de ocultismo serio. Todos se derivan del Tarot de Marsella, el más antiguo y perfecto de todos los Tarots. Si bien, existen barajas más antiguas de otros estilos, la magia se inspira en el Tarot de Marsella. Ciertamente, es mucho más antiguo que los que sobreviven en los museos. El Mago debería remitirse siempre a la baraja Marsellesa, siempre que se tenga que enfrentar con una confusión simbólica.

No se pretende que este capítulo sea una guía completa del Tarot. Se han escrito muchos libros al respecto, y el estudiante serio, debería leer varios. Es cierto que la mayoría de los libros están incompletos y contienen errores. Puede decirse, muy seriamente, que sólo se ha escrito un libro sobre el Tarot y que todos los volúmenes que se han publicado contienen unas páginas allí y otras allá, de ese libro que no ha sido compilado. Un estudio del Tarot, implica la difícil lectura de cientos de tediosas y repetitivas páginas para llegar a conocer un simple hecho o una nueva perspectiva. Casi todos los libros del Tarot se limitan a repetir lo que otros han dicho o escrito.

Aquí presentamos un nemotécnico para el principiante que presenta en verso una única clave para cada una de las cartas de los Arcanos Mayores:

I El Mago Desea con rayos de fuego.
II La Sacerdotisa Moldea con deseo oculto.
III La Emperatriz Nace junto al Sol.
IV El Emperador Gobierna al cuatro como al uno.
V El Sumo Sacerdote Bendice el camino angosto.
VI Los Amantes Tientan durante noche y día.
VII El Carro Conquista con mente de hierro.
VIII La Justicia Sopesa y paga con amistad.
IX El Ermitaño Ilumina el sendero de la derecha.
X La Rueda Gira, los dioses ríen.
XI La Fuerza de la Fe cierra sus salvajes mandíbulas.
XII El Ahorcado se dirige a las leyes celestiales.
XIII La Muerte Libera las almas de la tierra.
XIV La Templanza Combina y armoniza los valores verdaderos.
XV El Diablo Pone a prueba con un soplo terrenal.
XVI La Torre Cae cuando ha sido construida para ser mostrada.
XVII la Estrella Ofrece esperanza para que las cosas existan.

XVIII La Luna Previene contra el peligroso mar.
XIX El Sol Calienta al mundo con alegría.
XX El Juicio despierta al niño que duerme.
XXI El Mundo Mezcla el todo con el Uno.
El *Camino* del Loco termina donde comienza

La numeración de las cartas que se han presentado en el verso es diferente al de las barajas de ocultismo modernas. La numeración verdadera y absoluta del Tarot es uno de los grandes temas de la magia occidental que no ha sido resuelto. Igual que la búsqueda del cuadrado del círculo o la piedra filosofal es posible que no tenga una solución concreta.

La dificultad estriba en la relación de los Triunfos con las veintiuna letras del alfabeto Hebreo, los símbolos astrológicos y la senda del Árbol de la Vida. El alfabeto Hebreo no está sujeto a cambios de orden. El Zodíaco tampoco. Ambos se encuentran fijos por una antigua tradición. Las letras del alfabeto Hebreo se dividen en doce letras sencillas, siete letras dobles y tres letras madre (se llaman así debido a su pronunciación). Estos grupos se designan a los signos del Zodíaco, siete planetas y tres movimientos. Generalmente, los movimientos se representan mediante los elementos Fuego, Agua y Aire. Después, se cambian los símbolos de los planetas, los movimientos y, en menor medida, los Triunfos, de modo que todo forme un conjunto integrado. El resultado nunca es perfecto y nunca va a serlo. Sin embargo, es sorpresivamente conveniente y útil, teniendo en cuenta que el hombre que concibió varios de los sistemas de símbolos nunca pretendió que se unieran. Es efectivo, pues todos los sistemas son verdaderos y todos están basados en una única realidad.

En la tabla que se encuentra al principio de este capítulo aparecen las correspondencias que se utilizan en la magia moderna. Han llegado tortuosamente a nuestros días, después de un período de más de un siglo, y aún, se discute sobre ellos. Se han llevado a efecto uno o dos cambios que parecían necesarios. Por ejemplo, es bastante usual vincular el Sol astrológico con el Triunfo del Taro XIX (el Sol) y unir al planeta Júpiter con la carta X (la Rueda). Parece más razonable, asociar al Sol astrológico, que es, a nivel simbólico una gran rueda, con el Triunfo X (la Rueda) y combinar al Júpiter astrológico —gobernador del mundo— con el Triunfo del Tarot XIX (el Sol). Debe

berían considerarse de un modo más apropiado bajo el decagrama y el cuadrado, respectivamente. Sin embargo, sus significados se pueden exponer brevemente.

Las diez cartas numeradas son las emanaciones de Dios que hicieron que surgiera el universo. El conjunto se representa mediante los cuatro mundos cabalísticos.

Bastos: Atziloth (emanación), Fuego.
Copas: Briah (creación), Agua.
Espadas: Yetzirah (formación), Aire.
Oros: Assiah (acción), Tierra.

Cada una de las cuarenta cartas numeradas representa un Sephira en uno de los cuatro mundos cabalísticos. Por ejemplo, las siete copas simbolizan Netzach o Victoria, en el mundo de Briah, Creación.

Las dieciséis figuras de las cartas pertenecen a los elementos filosóficos en el siguiente orden:

Reyes: Fuego.
Reinas: Agua.
Caballos: Aire.
Sotas: Tierra.

Debido a que a cada conjunto le corresponde un elemento, las cartas con figura poseen una mayor y menor cualidad elemental. Por ejemplo, la reina de bastos pertenece a la Acuosa naturaleza del Fuego. El nombre de la carta con figura, proporciona el elemento activo y la figura facilita el medio contra el que actúa.

En magia, los usos del Tarot son demasiados como para hacer una lista. Cada una de las cartas puede ser objeto de fructíferas meditaciones. Las cartas se pueden utilizar como talismanes, como instrumentos en los rituales, como modelo de formas de dioses, y como símbolos de poder. Por encima de todo esto, el Tarot es una herramienta por examinar el Ego y su relación con la vida.

El uso del Tarot para la adivinación es una degradación de sus propósitos superiores. Muchos adeptos que lo estudian, dejaron de emplearlo para la adivinación cuando comenzaron a darse cuenta de

que semejante trivialidad, relacionada con el uso de los símbolos afrenta la Luz. Sin embargo, el Tarot no es una tela que se pueda ensuciar. La mente que abusa de él se va degradando —los símbolos no pueden ser más que lo que son.

Después de que el Mago se haya familiarizado con el Tarot de Marsella, durante un año o dos, habrá llegado el momento en el que se pueda construir su propio Tarot, para uso personal. Deberá estar diseñado y dibujado por él, y deberá ser original —no puede ser una copia de otras barajas—. Cuando se utilice en los trabajos mágicos, estas cartas hechas a mano son siempre más potentes que una baraja impresa, pues son mucho más personales. Cada uno de los símbolos es absolutamente único en el mundo, es la interpretación más poderosa de los Triunfos del Tarot para la mente que los ha creado.

Un modelo útil para entender algunas de las relaciones de los Triunfos puede construirse en forma de cruz cúbica —una cruz construida con cinco cubos, uno en el centro, y otro formando cada uno de los brazos. La cruz cúbica es una figura tridimensional con veintidós facetas exteriores.

Aquí ofrecemos una vista esquemática de la cruz, con las cartas que se asignan a cada uno de los cuadrados:

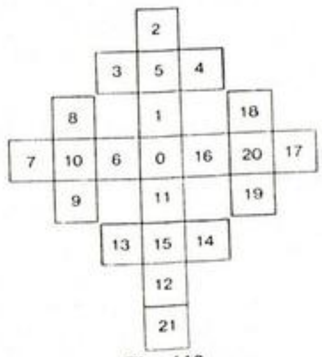


Fig. 119

Cada uno de los triples extremos de la cruz está envuelto sobre sí mismo para formar uno de los cubos exteriores. El cuadrado más bajo forma el centro de la cruz.

La cruz cúbica revela divisiones del Tarot que no se consideran con frecuencia —en pares, indicados por las caras opuestas de los cubos; y en cinco, indicado por cada uno de los cubos. Muestra el punto más importante del Loco, que se sitúa en la parte central de delante de la cruz, y la oposición del Mundo del Loco, que se sitúa en la parte central detrás del cuadrado. Sugiere la importancia fundamental de las cartas cinco, diez, quince y veinte, cada una de las cuales suman el significado de las cuatro cartas precedentes.

Por ejemplo, el Mago es opuesto a la Sacerdotisa en el cubo superior. Estas cartas son los aspectos activos y receptivos del Espíritu. La Emperatriz y el Emperador también son opuestos en el primer cubo. Sugieren las fuerzas materiales del mundo de educación y orden. La carta que disfruta de la parte superior del cubo es el Hierofante, que es hermafrodita y forma parte tanto del Espíritu como del mundo. La quinta carta une a las cuatro cartas precedentes físicamente, en el modelo, en la medida en que las une simbólicamente.

Si los símbolos de los poderes astrológicos, las letras Hebreas, y los números de los senderos del Árbol de la Vida se suman a la cruz cúbica, ésta se convierte en una herramienta muy útil de referencia.

Segunda parte

MICROCOSMO

se puede medir y prever. La magia se controla mediante la naturaleza humana interior y nunca por las circunstancias externas —es decir, mediante el Ego espiritual y no por las formas que se perciben. Actúa a través de la distorsión de la probabilidad, variando la forma y el orden en el que normalmente ocurren los hechos. La magia hace que lo improbable se lleve a efecto.

En lo No Manifiesto todo es posible, pues nada es real. Lo No Manifiesto es un gran mar de potencialidad. Allí, nada existe, ni siquiera la noción de las cosas que se tornarán realidad; todo existe en potencia, esperando ser concebidas en el universo de lo manifiesto.

Imagine una docena de monos escribiendo galimatías eternamente. Es un ejemplo que se cita frecuentemente para demostrar los aspectos del cambio. Las leyes de la probabilidad establecen que por último, un mono escribirá perfectamente todas las obras de Shakespeare. Por supuesto, esto, no tendrá lugar en un futuro cercano, pero por último, con toda la eternidad para elegir, las obras de Shakespeare deben escribirse, simplemente porque es posible; y en la eternidad, todas las posibilidades deben llevarse a efecto.

En el universo este escenario es absurdo porque el mismo universo es finito. No obstante, lo No Manifiesto es una infinidad de posibilidades externas al tiempo finito y al espacio. La magia utiliza el lago sin fondo de la potencialidad que existe en todos, igual que todos nos encontramos en él, y llama a florecer ese aspecto de lo potencial que concierne al Mago. Se puede comparar con sumergir una vasija en las aguas del mar y dar una discreta forma a esa porción de agua que se encuentra en la vasija, a excepción de que en lo No Manifiesto nunca disminuye cuando se extraen formas del mismo.

La forma creada puede ser tan noble como el amor universal o tan material como el hecho de ganar a la lotería. En el primero se exalta la Luz. En el segundo se degrada. La Luz es la voluntad del Todo y es símbolo del propósito central que hizo surgir al universo manifiesto. Es el orden cósmico y la gracia de Dios.

El universo es el equilibrio entre las acciones positivas de la Luz y las reacciones negativas de la Oscuridad. Lo que el hombre considera una probabilidad normal, resulta del equilibrio dinámico entre Dios y el Mal. Este equilibrio no es siempre el mismo, tampoco se encuentra fijo en un determinado lugar. Se traslada periódicamente, creando los ciclos históricos. Y se puede inclinar.

La humanidad camina con los ojos cerrados a lo largo de una cuerda floja que se encuentra sobre un gran foso sin fondo, y totalmente inconsciente de su precaria situación.

Únicamente cuando el pie de alguien se escurre, momentáneamente, esa persona abre sus ojos para percibir la realidad que se encuentra bajo sus pies, dándose cuenta y sobrecogida por la emoción, de lo cerca que ha estado de la frontera del desastre durante toda su vida, sin haberse percatado de ello.

Cada vez que se tropieza con el bordillo de la acera cuando va a cruzar una calle existe la posibilidad de que nunca llegue al otro lado. Generalmente lo hace, pues las fuerzas superiores están de su parte. Sus reflejos son satisfactorios, es consciente de los peligros, y sus sentidos son perfectos. Incluso siendo así, podría morir si cualquiera de los acontecimientos imprevistos tuviera lugar. El acelerador de un coche puede estropearse o el volante puede bloquearse. Puede tropezar y caer bajo las ruedas de un autobús. Puede ser víctima de un ataque al corazón o de un desmayo. Incluso puede ser golpeado por un meteorito o por una pieza que se haya desprendido de un avión que pasa en ese momento.

Todas estas cosas ocurren, algunas con cierta regularidad y otras con menos frecuencia. Ninguna de ellas tuvo lugar la última vez que usted cruzó la calle, pero puede que sucedan la próxima. Lo que acaba con su vida, en cualquier momento y bajo cualquier circunstancia es un simple hecho, producto de la llamada «mala suerte». Puede ser poco importante, como que se obstruya la cerradura de su coche cuando se encuentra en un aparcamiento solitario, por la noche, cuando se aproximan tres gamberros, o un corte hecho con una botella rota que, simplemente, tarda en cicatrizar.

La comprensión vital radica en que la vida sólo es posible en una pequeña parcela a la que ha llegado la humanidad, a través de la costumbre, y que se considera normal. Si las fuerzas superiores arremeten contra alguien, aunque sea mínimamente, no vivirá mucho. Antes o después, su racha de mala suerte será fatal. Los jugadores son conscientes de esta gran verdad, pues viven con ella día tras día, pero la mayoría de los hombres y mujeres viven a ciegas. Necesitan una bofetada en el rostro, que les haga percibir la realidad, pero cerrarán sus ojos de nuevo, tan pronto como les sea posible. Distorsionar la balanza de la probabilidad es uno de los poderes de la magia más impresionantes: sumergir la mano en el mar sin fondo de lo No Manifiesto y sacar a la superficie algo rico y extraño.

hacer, es utilizar su Arte para hacer resaltar aquellas características de su personalidad que mejor le sirvan para desenvolverse en la sociedad.

No se necesitan grandiosas exhibiciones. La magia es más efectiva cuando se desarrolla interiormente para dar forma al paisaje del ego que se percibe, pues tiene menos obstáculos que superar. El Mago no cree con facilidad que su Arte puede desplazar montañas. No obstante, cree que puede afectar a su personalidad, pues los falsos dioses de la ciencia le han asegurado que esto es posible. De hecho, transformar el paisaje interior es más difícil que cambiar el exterior, pero parece más sencillo.

Teniendo presente que toda acción conlleva una reacción igual y opuesta, el Mago se servirá de su poder para sopesar la probabilidad con circunspección. No esperará una solución física directa a un problema a menos que sea la única respuesta posible. Lo más importante de todo es que nunca buscará placer a través del dolor de otros a menos que su propia agonía sea una fuente de disfrute para las masas en el futuro.

El principal símbolo de equilibrio del destino tiene lugar en la mitología del antiguo Egipto. Se trata de la gran balanza del juicio que preside Osiris. En ella pesa el corazón de la persona recién muerta, representando la suma de las acciones de la persona acaecidas en la vida, en contraposición con la ley cósmica, que está representada por la pluma de avestruz de Mayet (Maat), diosa de la justicia y la verdad. Protege contra las fuerzas del Caos. Si el corazón del muerto está lleno de luz, pesará menos que la pluma. Pero si el corazón tiene algún vestigio de materialismo, el amor de la forma, el platillo de la delicada balanza se inclinará.

La cabeza de chacal de Anubis ajusta el equilibrio para asegurar la absoluta honestidad. El dios de los escribas, Thorth, hace constar los pecados. En las cercanías espera el monstruo Ammut, el Devorador (parte cocodrilo y parte león), para tomar a las almas que no son dignas de presentarse ante Osiris, y destrozarlas en sus mandíbulas hasta no dejar nada. Pues la condenación de los egipcios no era el infierno sino el eterno olvido. Las almas que se habían deshonrado no podían emerger a la Luz. La experiencia de sus vidas era pobre, sólo útil para alimentar los fuegos del mundo.

Si el alma era valiosa, el gran Thoth hablaría así:

> Su corazón ha sido pesado realmente, y su alma ha sido testigo de lo que a esto concierne; ha sido juzgada como verdadera en la prueba de la Gran Balanza. No se ha encontrado mal alguno en él, no ha desperdiciado las ofrendas en los Templos y no ha proferido injurias mientras se encontraba en la tierra.[9]

En seguida debería aparecer obvio que San Pedro que aguarda a las almas a las puertas del cielo y abre su libro para afirmar sus méritos antes de admitirlas, es análogo al dios etipcio Thoth. El libro de Thoth, con los pecados alistados en la parte izquierda y las buenas acciones en la derecha, se ha convertido en la gran balanza. El cielo es la cámara interior de Osiris. Al Iniferno se le ha concedido una realidad que no merece, pues ha nacido de las sombras y su verdadera naturaleza es el olvido.

Los egipcios entendían el aspecto dinámico del equilibrio de la vida —que toda acción era parte del juicio final del alma—. Una acción podía ser equilibrada pero nunca suprimida, nadie podía escapar del juicio final para valorar su existencia. La ley cósmica es un mecanismo que no se encuentra sometido a los prejuicios ni al afecto. Siempre sopesa la verdad.

Aunque la norma de la sociedad es la suma de la buena y mala fortuna de todos sus miembros, es un error pensar que todo el mundo es partícipe del mismo grado de suerte. De hecho, lo cierto, es todo lo contrario —cada individuo disfruta de su propio grado de suerte, que no compartirá con ninguna otra persona—. Para la mayoría de la gente, el punto medio entre el bien y el mal se encuentra, más o menos, en el mismo lugar. Generalmente las diferencias son mínimas, pues cada hombre está acostumbrado a su propia fortuna. Únicamente cuando la fortuna de una persona se encuentra en total desarmonía con el resto de la humanidad, van a distinguirlo, recibiendo o bien envidia o bien lástima, dependiendo de que su suerte sea muy mala o muy buena.

Alguien con especialmente mala suerte puede ser objeto de un ataque mágico. Por supuesto, no hay medios físicos para demostrarlo. Aunque el intento de causar daño pudiera probarse, y las prácticas mágicas pudieran ser documentadas, no existiría una verdadera relación de causa y efecto entre el ritual para causar el mal y la mala suerte de la víctima.

El equilibrio del destino tiene tendencia a compensarse. Una racha de muy buena suerte, frecuentemente, va seguida de una de muy

Otro antiguo símbolo de iniciación es el laberinto. Persiguiendo lo que busca, Teseo penetra en la retorcida oscuridad donde se esconde el monstruo de sus temores y anhelos, esperando para devorarle. Con valentía logra vencer al Minotauro y sigue los hilos de Ariadne, su fe, hasta llegar a la luz del día. Ha sido transformado y elevado del hombre que fue, que permanece sepultado en las entrañas de la Tierra.

Estas leyendas hacen referencia a la iniciación dentro de una escuela mágica moderna. Nadie que busque puede entrar en una verdadera logia secreta, si vive en el mundo material de engaños y desilusiones. La filosofía del mundo es material, la filosofía de la magia es mística. Las dos son como el agua y el aceite. No se mezclarán.

Es cierto que el Mago preparado es capaz de llegar a su lugar en el mundo, inclusive, es capaz de adaptar su mente y su cuerpo a todas las ocupaciones mundanas; pero esto ya no es su vida real. Reconoce una existencia superior mas preciada que las monótonas formas y movimientos de los que, forzadamente, forman parte en el mundo material. Anteriormente su ocupación era su realidad y todo lo que concierne a su espíritu eran engaños; ahora la labor que efectúa para mantenerse físicamente es el sueño, y lo que pertenece a su desarrollo espiritual es la realidad verdadera.

Por lo tanto, la antigua personalidad del iniciado debe extinguirse antes de que pueda nacer un nuevo ego. Debe borrar todas las pintadas que han sido garabateadas y marcadas en la pizarra de su alma a lo largo de los años, para que se pueda escribir un nuevo Mundo en la misma.

Se le puede pedir que simule el acto físico de la muerte, a través de gestos como yacer en un ataúd, o ser elevado en una cruz en una dramática recreación de la crucifixión. A través de pruebas de valor, puede determinarse si es lo suficientemente serio como para tratar con respeto el simbolismo del ritual, y si es lo suficientemente resuelto como para revelar los secretos de la logia. Por lo general estas pruebas son de naturaleza simbólica, si bien parecen ser terroríficamente reales, y el daño físico no se permite en un grupo responsable.

El ocultista francés del siglo XIX, Paul Cristian, se propuso describir los misterios egipcios y explica cómo se conduce al candidato a un oscuro pasadizo y se le pide que entre arrastrándose. El candidato no sabe si se está arrastrando hacia su muerte. Una vez que ha traspasado el umbral, la pesada puerta de bronce del pasadizo se cierra de golpe y el candidato escucha las terribles palabras: «Aquí perecen todos los tontos que codician conocimiento y poder.» [12]

El candidato se enfrenta con un agonizante dilema. ¿Debe esperar la liberación, o adentrarse en las amenazantes tinieblas? Le han dado una lámpara de aceite para que se guíe, pero el aceite no durará para siempre. Reuniendo todas sus fuerzas, baja por el inclinado pasadizo y finalmente llega a un gran abismo. En un lateral del foso hay una escalera de hierro que conduce a una oscuridad impenetrable. Con la lámpara en sus dientes, el candidato desciende por la escalera.

De pronto, su pie cuelga en el vacío. La escalera ha terminado en la nada, y la oscuridad sin final del foso le sigue llamando para que continúe descendiendo. La desesperanza se aferra al candidato. Para sus adentros maldice la estupidez y el orgullo que le condujeron a semejante circunstancia. No se puede seguir adelante y detrás no existe escapatoria. La luz de la lámpara se va a extinguir.

De súbito, percibe una pequeña abertura en un lateral del foso, cerca de la escalera, lo suficientemente grande como para dejar pasar el cuerpo de un hombre. La esperanza surge en él. ¿Puede esta estrecha abertura conducirle a su salvación? Con un corazón tembloroso y agradecido, se mete por el hueco, que por último conduce al interior del templo y al lugar de iniciación del ritual.

Si se trata de una verdadera descripción de la iniciación egipcia o si es totalmente imaginario no importa. El significado está claro. La puerta que se cierra es la puerta de la Muerte. El inclinado y oscuro pasadizo representa el canal del nacimiento, y el oscuro foso es el abismo que toda alma debe cruzar cuando se traslada de una vida a la otra. Si el candidato hubiera dudado, la lámpara —su esperanza— se habría extinguido y fallado, y él no habría viso el estrecho pasadico que conducía a su salvación. En su lugar, habría colgado en el vacio, atrapado entre el pasado y el futuro hasta que el cansancio le hubiera hecho caer, por último, en la oscuridad del olvido.

Habiendo muerto en el ritual, el candidato renace en el círculo de los iniciados. En su cuerpo nace un soplo de vida. Se le ofrecen frescas túnicas para arropar su desnudez espiritual. Se le bautiza con un nuevo nombre para imprimir en su mente que ya no es el hombre que fue. El nombre es secreto, conocido sólo por el grupo o por un número de miembros pertenecientes al grupo. Es el símbolo de su nueva vida, y permanece tan vulnerable como un niño recién nacido

y debe protegerse de las fuerzas maléficas del mundo exterior. Aquellos que intentan dañarlo podrían utilizar su nombre mágico a modo de llave para abrir la puerta de su turbulento inconsciente e inyectar veneno en la consciencia que se está formando.

Con frecuencia al iniciado se le ofrece algún otros símbolo —una figura geométrica o la imagen de un animal o planta. Esto actúa a modo de nexo alrededor del cual él construye su nueva Voluntad mágica. En la magia moderna el símbolo es un lema elegido por el candidato o elegido para él. Al menos en un futuro inmediato, conducirá su vida alrededor de su nuevo nombre y lema, pues cuando su utilidad ha terminado, el iniciado eligirá, o bien otros se le ofrecerán para ayudarle a alcanzar un nivel aún más alto de sabiduría.

Durante el ritual, el renacimiento se efectúa más con palabras que con hechos. El candidato prácticamente permanece igual. Su nuevo nombre significa poco o nada para él, no obstante debe reverenciarlo. Los elementos del ritual son confusos y aparentemente sin sentido.

En efecto, el ritual de iniciación condensa en un corto lapso de tiempo un proceso de transformación que requiere años hasta que fructifica. Mientras el mago crece en su sabiduría y adquiere las Bases de su arte, tiene lugar el verdadero renacer —un lento milagro como el crecimiento de un árbol, tan lento que apenas se puede distinguir en un corto espacio de tiempo, pero se percibe enseguida en un intervalo prolongado.

Si el candidato se inicia en una logia u otro círculo establecido, tiene que llevar a cabo una tarea relativamente fácil. Se le dice lo que tiene que hacer y siempre que sea partícipe de una inteligencia media y de cierto valor, en seguida será capaz de efectuar lo que se espera de él. Ninguna logia desea rechazar candidatos, sino encontrar aquellos que transformarán la educación y el temple en un instrumento útil para la Luz. Cuánto avanzará el candidato en su Arte es otra cuestión, pero deberá tener pocos problemas con los aspectos físicos de la iniciación.

Si, por el contrario, el supuesto mago se encuentra completamente solo, aprendiendo los elementos de su Arte, de libros y, es de esperar, guiado por su intuición, su tarea es más difícil. Esto es bastante frecuente en el mundo occidental. No es que no existan organizaciones secretas que ofrezcan iniciación, pero raras veces merece la pena que el mago se una a ellas. Normalmente son escenarios de vanidad y engreimiento, donde las rocas y las ramas de la erudición se guardan y atesoran celosamente bajo la custodia de una urraca, como si la avaricia fuera a transformarlas en preciosas joyas.

El mago debería buscar un círculo que considere apropiado para aprender, pero no debería vincularse a un club social por desesperación o autodecepción. Es mucho mejor que construya su propio ritual de iniciación, se bautice con su nombre mágico y adopte un lema que le sirva de apoyo en su desarrollo. Para llevar esto a cabo debe tener un concepto claro de lo que con el ritual se intenta ejecutar.

La iniciación a nivel individual no suele ser tan beneficiosa para el desarrollo del Mago como la iniciación en grupo, por ciertas razones. La iniciación en grupo forma parte de un dramático y espectacular efecto. En el mejor de los casos es impresionante y significativo, también en grupo se ayuda al individuo a superar complicados pasajes, ofreciendo consejos y ejemplos. Y un ritual de grupo establecido, con tradición y años de práctica tras sí, será más completo y tendrá una estructura mejor que un ritual creado por un individuo en sus primeras etapas de aprendizaje.

Si el iniciado solitario es ingenioso y posee un fuerte sentido artístico, el rito producto de su propia composición puede ser más significativo para él que cualquier otro ritual público. Esto sólo ocurre cuando los elementos del rito personal han sido inspirados por la Luz, en ese caso es de potencia extrema pues conlleva una resonancia en la esencia más profunda en la mente subconsciente del iniciado.

Cada persona debe buscar en las secretas profundidades de su ser para llevar a cabo el ritual de iniciación, teniendo presentes los componentes necesarios de segregación, purificación, muerte y bautizo con un nuevo nombre y lema. Lo mejor para el principiante es trabajar con las sencillas herramientas del Arte —el círculo, el rayo, el pentagrama, los elementos, los guardianes de la residencia, onda, espiral, Luz, y los nombres de Dios—. No suelen ser dañinos si se utilizan inteligentemente y se combinan con armonía.

En primer lugar debe purificar su mente y su cuerpo. En lo que a la mente se refiere, deberá aislarse durante varias semanas. Un mes será la duración perfecta para el ritual de iniciación. Vaya a un lugar donde no sea conocido y donde no tenga negocios, como pueda ser un lugar tranquilo en las montañas o junto al mar. En la medida de lo posible evite la frívola compañía de otros a menos que tengan que ver directamente con su iniciación y estén trabajando con usted en la consecución de su objetivo.

El verdadero ritual de la muerte y el renacer deben realizarse mediante simbolismo visual que representará físicamente y describirá mentalmente. No tenemos como cometido presentar ejemplos en particular. No obstante, un modo, es la destrucción simbólica de su antiguo nombre, que se llevará a cabo con fuego, y su regreso a la tierra, después deberá comerse el nombre que previamente habrá sido escrito en alguna sustancia comible. El Mago debe matar y enterrar, simbólicamente, todo lo relacionado con su modo de vida antiguo, para hacer nacer y exaltar su nueva identidad mágica.

Una vez que el nombre mágico se ha asumido, y provisto de un manto o prenda de vestir que represente su logro, y después de que el Mago haya hecho conocer su lema, en el cual basará la esencia de su nueva vida, habrá llegado el momento de invitar a la Luz para que ofrezca su única contribución, ofreciendo al Mago algún tipo de conocimiento que intentará dominar e interpretar, quizá durante varios años en el futuro. Si el ritual se ha efectuado verdaderamente, rara vez esta contribución será rechazada, si bien a veces, se dejará pasar, fruto de la ignorancia del Mago, que con frecuencia espera que se le exprese con cortinas de fuego y palabras de trueno.

El ritual debería componerse como si se tratara de una obra de arte que le va a ser ofrecida a Dios, con sus movimientos bailados y pantomima, sus canciones y su poesía. Siempre debería tratarse de una bella experiencia.

La iniciación finaliza con una oración de agradecimiento. Se cierra el vórtice y se limpia el círculo de todas las malas influencias que persistan en esconderse, después deberá reabsorberse por la mente del Mago. El acto final para el iniciado, consiste en centrarse él mismo en el universo, utilizando su nuevo nombre mágico por primera vez, para dirigirse al Todo.

Sería conveniente que el principiante practicara los movimientos del ritual de antemano, hasta que éstos sean perfectos. El hecho de olvidar una parte durante la actuación, proporciona placer a las fuerzas de la Oscuridad. El Mago debe confiar en la posibilidad de conducir el ritual, perfectamente, desde el principio hasta el final, e incluso su mente debe alcanzar un estado exaltado de consciencia. Los errores cometidos en la mecánica del ritual, y la indiferencia en lo que a las buenas intenciones se refiere, muestran la falta de sinceridad y dedicación necesarias del iniciado.

Una vez que ha finalizado su iniciación, manténgalo en secreto. No revele su nombre mágico sean cuales fueren las tentaciones sociales que le indujeran a hacerlo. Algunas veces es difícil no comunicar ciertas cosas de las cuales se siente especialmente orgulloso, pero debe resistirse y mantener silencio. Le servirá de prueba. Fortalecerá su Voluntad. Aquello que únicamente conoce y reverencia usted, permanecerá prístino e inmaculado.

La magia posee dos caras. Existen los principios generales y la sabiduría común que debería ofrecerse libremente a aquellos que la buscan. Esta es la cara más normal de la moneda del Arte, la cual se utiliza y de la que también se abusa. Pero la otra, la cara oculta de la magia, estriba en los ritos personales y en los símbolos estrechamente vinculados al individuo y que forman parte de su ser inconsciente más interno. Revelar lo que se implica en la primera de las caras es obligado para todo el que busque la Luz. Traicionar a la segunda es estúpido y peligroso.

Recuerde la máxima hermética —Saber, Osar, Desear y Mantener Silencio. »

INSTRUMENTOS

LOS INSTRUMENTOS mágicos son, únicamente, las bases físicas de las formas creadas en la psique del Mago. Estas formas psíquicas o mentales son a su vez las bases racionales de las fuerzas que existen bajo el nivel de cogitación.

La magia funciona en dos direcciones. Los instrumentos materiales generan formas físicas que llaman a operar a las fuerzas superconscientes. Es magia desde los círculos exteriores a los interiores del ser y es el Camino de la Serpiente. Algunas veces, las fuerzas que se encuentran por encima de la percepción de la mente humana hacen aparecer ideas e imágenes en la psique del Mago, el cual utiliza estas imágenes para fabricar instrumentos de Arte, como en el caso de la elaboración intuitiva de sellos. Esta es la magia a partir de los círculos interior al exterior y es el Camino de la Iluminación.

En la práctica, ninguna de estas operaciones es pura, ambas está relacionadas y son interdependientes. Antes de que los instrumentos puedan utilizarse para invocar a la Luz, deben adquirirse. Y para facilitar el descenso de la Luz, se deben utilizar los instrumentos y métodos del ritual. Por lo tanto, la magia es una espiral abierta del conocimiento, en aumento. Cada nueva idea se convierte en otro peldaño en la escalera que conduce a la Gran Labor. Existe un flujo y un reflujo del Espíritu entre el hombre y Dios.

Los instrumentos tradicionales son pocos y sencillos. Estan basados en los principios mágicos que se presentan en la primera mitad de este libro. Los cuatro objetos principales que forman la base del Templo Exterior representan las armas elementales —Vara, Copa, Espada y Escudo—. Se hallarán como emblemas del palo de los Arcanos Menores del Tarot y en otros muchos lugares.



Fig. 120

Vara

También se conoce como Bastón de mando, Cetro, Báculo y Basto. Es el instrumento de la impregnación y representa al falo. Debido a que implica fuerza en equilibrio o recíproca, es el instrumento de la regla o la orden, y generalmente se dice que representa la Voluntad del Mago. Su elemento es el Fuego.

Mágicamente, la Vara se utiliza para promulgar directrices, elaborar formas en los rituales, y también para proyectar fuerzas positivas.

Si se sostiene hacia arriba, simboliza acción; si se encuentra en posición horizontal, indica reposo.

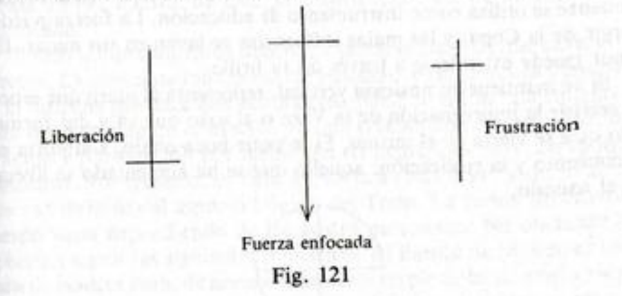


Fig. 121

Daga

También llamada Espada, Cuchillo y Alfiler. Es el instrumento de la violación. Sugiere empuje y penetración y representa fuerza en

desequilibrio. El guardamano de la Daga es semejante al pequeño brazo de la cruz cristiana, que se encuentra fuera de eje y dirige la fuerza primaria del rayo vertical fuera del segmento más largo. Su elemento es el Aire.

Mágicamente, la Daga se utiliza para mandar a través de amenazas o castigo. Puede causar malestar a entidades psíquicas, igual que todas las piezas de acero que acaben en punta y los objetos de hierro. Por lo general simboliza justicia y retribución.

Si se mantiene con la punta hacia arriba simboliza liberación. Con la funta hacia bajo simboliza frustración y desperdicio.



Fig. 122

Copa

También llamada Caliz y Grial. Representa la semilla del despliegue de la nueva vida y un útero preparado para dar nacimiento a su contenido, al que ha nutrido y protegido. La Copa representa crecimiento, amor, protección y creación. Su elemento es el Agua. Mágicamente se utiliza como instrumento de educación. La fuerza puede surgir de la Copa, y las malas influencias se lavan en sus aguas. El amor puede extenderse a través de su brillo.

Si se mantiene en posición vertical, representa al útero que espera recibir la impregnación de la Vara o al vaso que va a dar forma a lo que se vierta en el mismo. Si se pone boca abajo, simboliza el nacimiento y la realización: aquello que se ha alimentado se libera en el mundo.

Fuerza contenida

Fig. 123

Escudo

También llamado Disco, Pentágono y Moneda. Es el único de los cuatro instrumentos elementales que es radialmente simétrico. Sugiere lo completo y por lo tanto la esterilidad. Se autocontiene, no proporciona nada y no toma nada. El Escudo representa la frigidez, aridez e inercia; la virgen y la virginidad. Pero la otra cara de la moneda es la resistencia, persistencia y una fuerza implacable. Su elemento es la Tierra.

Mágicamente es Escudo se utiliza como protección contra las fuerzas hostiles. Simboliza un bloque similar al de la cruz con los brazos de la misma longitud. El Escudo ni mueve ni puede ser movido, si bien puede destruirse si se aplica fuerza suficiente. La Daga viola y fuerza al Escudo.

Debido a que carece de parte de arriba o parte de abajo, no se puede cambiar mediante la inversión. Tenga en cuenta una manzana; comienza siendo pequeña y verde, después se torna grande y roja; y su sabor va de amargo a dulce —pero siempre es una manzana—. Este es el poder del Escudo.

Cada uno de los cuatro instrumentos representa la naturaleza de uno de los elementos. Por esta razón son más efectivos cuando se aplican a sus propias esferas elementales. Dos son masculinas (la Vara y la Daga) y dos son femeninas (la Copa y el Escudo). La Vara-Copa forma un par natural de Luz; la Daga-Escudo forma un par de la Oscuridad.

Todos los instrumentos deben consagrarse antes de que sean utilizados. La consagración desvanece cualquier base asociada y prepara el instrumento para que actúe como canal de la Luz. La consagración del instrumento se efectúa en una ceremonia por separado, de oración y purificación por medio del elemento asociado con el instrumento. Por ejemplo, la Vara se purifica con Fuego, y sus oraciones van dirigidas al aspecto Fogoso del Todo. La forma del instrumento varía dependiendo de los gustos personales. No obstante se deberían seguir las siguientes directrices. El Bastón de Mando es una vara de madera dura, de aproximadamente un pie de largo y tan gruesa como un dedo, con una contera de acero o cobre. La Daga es un cuchillo corto de acero con un puño hecho a mano de madera. La Copa es un recipiente de cualquier material conveniente y de un tamaño que permita introducir aproximadamente ocho onzas. El Disco es de

aplicar cuando el ritual está especialmente dirigido a un elemento o poder astrológico.

Círculo

El Círculo del ritual debería ser suficientemente grande como para albergar confortablemente al número de personas que lo tienen que ocupar y debería describirse con un número de unidades de acuerdo con el propósito del ritual. Si es únicamente para el Mago puede tener seis pies de diámetro; para el Mago y el Altar del ritual nueve pies de diámetro.

Si el ritual se ejecuta al aire libre, el Círculo se describirá en el suelo con la Daga o la Espada. Después puede llenarse con aceite y prenderse, de forma que el Mago quede rodeado por una pared de fuego.

Si el ritual se lleva a cabo en un interior, el Círculo se describirá en el suelo con cinta o pintura fluorescente, o una alfombra extendida, apropiada para el ritual, que tenga dibujado un círculo. En cualquier caso, es mejor crear un círculo nuevo cada vez que se efectúa un ritual, que una vez terminado, se borrará.

El Círculo puede ser sencillo, trazado con una sola línea o más complejo, con los pentágonos y nombres de poder escritos en su interior. Depende del gusto y pareceres del Mago.

Puerta

La Puerta simboliza la entrada que se establece en el interior del Círculo, generalmente entre dos pilares, uno negro y otro blanco, representando el carácter dual de la manifestación. Un fino velo de seda cuelga entre los pilares.

La Puerta es la representación física de la abertura que tendrá lugar en el punto del Ego. El hecho de pasar a través de ésta, significará para el Mago, a nivel subconsciente, que ha cruzado el Velo de lo Desconocido.

También puede representarse mediante un aro lo suficientemente grande para que pase sobre él. Si se introduce en el aro, significará el traspaso del Velo.

Además de estos instrumentos externos, existen ciertos objetos que siempre lleva el Mago durante el ritual. Estos son la Túnica, la Banda, el Gorro, la Corona, el Pentágono y el Círculo.

Túnica

Es de lino blanco y llegará a media pierna, las mangas son anchas y llegarán a medio brazo. Simboliza pureza y representa la capa protectora de la Luz que envuelve los buenos propósitos del Mago. Siempre debe conservarse limpia. Los adornos que lleve se dejarán al libre albedrío del Mago, que deberá recordar que únicamente las razones sinceras imprimen el Todo.

Banda

La Banda recoge la túnica e intercepta a las malas influencias. Simbólicamente, representa la cerradura de la puerta. Debe enrollarse tres veces alrededor de la cintura del Mago y atarse en la parte de delante. Aproximadamente tiene dos pulgadas de ancho y tiene siete colores dispuestos en rayas laterales. La raya que se encuentra en la mitad es blanca. Las tres rayas superiores, partiendo del centro hacia la mitad, serán roja, azul y amarilla. Las tres rayas inferiores, partiendo del centro hacia el exterior serán verde, naranja y púrpura.

La Banda se puede utilizar para medir el Círculo mágico, atando al Bastón de Mando uno de los extremos, y después describiendo un Círculo con la Espada en el extremo opuesto, con la Banda actuando de radio. Esto se efectúa con más frecuencia cuando en el ritual se encuentran involucradas varias personas y éste tiene lugar al aire libre.

Gorro

Idealmente, el Gorro debería ser alto y cónico. No obstante, esta forma ha sido motivo de burla a lo largo de la historia para la Iglesia, por lo que es posible que el Mago se encuentre incómodo al dis-

agricultura. Antiguamente, y entre tribus que se dedicaban a la caza y al saqueo, sus devociones frecuentemente tenían lugar en determinados días del año, y se erigía un templo transitorio como foco de fuerzas mágicas, de cuerpos humanos que bailaban y hogueras.

El renacer actual de Wicca (intento consciente por revivir la deificación de la naturaleza) muestra una regresión al tipo de veneración mágica nómada, donde el templo se formaba, conviniendo un grupo de personas que ejercieran culto, que generalmente, aunque no necesariamente se componía de trece, durante los ocho días festivos más importantes del año. El ofrecimiento de culto tiene lugar al aire libre, contando únicamente con el círculo mágico como muros de templo, psíquicamente erigido.

Los paganos en la actualidad, debido a que aceptan sin crítica a las fuerzas de la magia y porque son intensamente devotos a sus creencias, generalmente triunfan al llenar con luz los templos de la imaginación. No obstante, puede ocurrir que los templos Wiccan se conviertan más en clubs sociales o, lo que es peor, en teatros sexuales del absurdo. Cuando ocurre esto, sus círculos mágicos están tan vacíos y son tan inútiles como las catedrales de Roma. Los domingos y sábados son una burla para las deidades, sin embargo, se pueden concebir.

Existe un tercer tipo de templo al que nunca se entra, exceptuando a los fieles. No se puede profanar, pues cuando las personas que ejercen culto atraviesan las puertas, éste deja de existir. No tiene nombre porque no pertenece a un lugar establecido. Todas las gentes del mundo se reúnen allí para rendir culto, y tan solo puede albergar a una única alma. Un hombre puede alejarse de su techo, y siempre se encontrará con él. Eternamente nuevo, es tan antiguo como el tiempo. Ningún hombre puede comprarlo, pero se puede ofrecer libremente. Este lugar mágico, que una vez que se percibe nunca se olvidará, es el templo del Espíritu.

La magia hermética, con su amor característico de síntesis, ha intentado integrar los mejores rasgos de los tres templos en su propio templo de Arte. Su diseño es una reminiscencia de las tumbas egipcias, que frecuentemente contienen una caja en el interior de otra, que a su vez se encuentra en el interior de otra. El Templo Exterior de la magia es un lugar físico, por lo general una cámara o edificio y menos frecuentemente, un bosque o campo. El Templo Medio es un lugar imaginario que tiene poco parecido con el medio ambiente

del Mago. Al Templo Interior se puede acceder cuando la Luz desciende al círculo mágico y se caracteriza por la alegría.

Paradójicamente, los tres templos se construyen desde el exterior hacia el interior, si bien se vitalizan desde el interior al exterior. Los templos Exterior y Medio no existen sin el templo del Espíritu, y es a través de ellos como se llega al Templo Interior. La construcción de los templos Exterior y Medio es un acto de fe, que puede ser o no recompensado. Se deben considerar y erigir cuidadosamente, pues la vida mágica del Mago depende de su eficacia.

El Templo Exterior

También se denomina Templo Material. Debe ser un lugar en el que, por encima de todo, el Mago pueda sentirse relajado, en el que no pueda ser interrumpido bajo ningún concepto. El aire debe ser sano y tranquilo, sin olores, ruidos discordantes, humedad o humo. La cámara que va a contener el Templo Exterior debe ser suficientemente segura como para no permitir la entrada a intrusos o extraños. La atmósfera emocional debe ser agradable o al menos neutral.

Por estas razones, el corazón de una ciudad es un lugar pobre para establecer el Templo Exterior. Sin embargo, debido a que mucha gente vive en ciudades, con frecuencia es conveniente hacer todo lo posible para mejorar una mala situación. Los sótanos se encuentran más aislados de las posibles idas y venidas que los áticos y las dependencias. Estos lugares poco utilizados se pueden acondicionar, siempre y cuando comprenda las necesidades subjetivas del Mago.

Es una buena idea establecer un lugar de ritual y ofrecer culto tan lejos de los seres humanos como sea posible, aunque no exista amenaza de intrusión. De lo contrario, cuando se lleva a cabo el ritual, descubrirá que las ondas de poder que está enviando molestarán a sus vecinos. Pocas personas pueden dormir cuando está teniendo lugar un ritual en algún lugar cercano. Los animales, particularmente los gatos, también se verán afectados.

Una vez que ha localizado un medio adecuado debe tener en cuenta el espacio necesario para efectuar el ritual. Debe ser una estancia de al menos 10 × 12 pies, provisto de suelo de madera dura y techo alto, sin ventanas y una única puerta abierta en la pared que dé al Norte. Si se encuentra alineada según los puntos de la brújula, mucho me-

Templo Interior

También se denomina Templo Espiritual. El templo del Espíritu es prácticamente imposible de describir, ya que carece de cualidades perceptibles. No se puede ver, ni oír, ni tocar. No obstante, el hecho de penetrar en él es similar a abrir la puerta de una estancia brillantemente iluminada, ante un hombre perdido en la oscuridad. Su experimentación engendra una reacción de indecible alegría. Es el éxtasis de los místicos y el arrobamiento de los santos.

El Templo Interior alberga la lámpara del Espíritu y la Tora secreta que contiene el conocimiento de Dios. Se puede describir como si fuera el interior de una vasija que tuviera en su interior la primera emanación. No hay nada que se pueda aproximar tanto a Dios, sin convertirse en Él mismo.

El objetivo de todo verdadero Mago es el de internarse en el Templo Espiritual. El místico desea morar allí eternamente, pero el Mago pretende entrar y salir, según lo requiera para llevar los fuegos celestiales a la Tierra. La verdadera magia no existe sin que, al menos, el Templo Interior haya sido tocado, no importa durante cuanto tiempo. A través de las puertas del Templo Interior la Luz de Dios sale para iluminar los círculos exteriores del ser.

Un hecho inherente a la naturaleza humana es el de que los aspirantes, tras los conocimientos mágicos, comiencen a practicar el arte antes de entender lo que están practicando. Edifican detalladamente desmesurados Templos Exteriores sin saber cómo construir un templo en la mente, abandonando el Templo del Espíritu. El resultado, es un lugar donde se ofrece culto falto de vida y tan vacío como una catedral cristiana.

Llegando a este punto muchos se desalientan cuando intentan llevar a cabo rituales materiales en sus templos materiales, sin ningún resultado positivo. No obstante, una minoría se esfuerza por comprender sus errores para rectificarlos. Como niños desenmarañando un ovillo comienzan a viajar introspectivamente, pasando el espectáculo exterior, hacia el significado emocional del simbolismo en el que se basa. Por último, comienza a establecer contacto con los muros del Templo Interior, donde se encuentran las potencias que ofrecen significado a los símbolos. Únicamente después de establecer contacto con la Luz, de nuevo, se vuelven hacia el exterior y, con confianza, crean rituales basados en la ley cósmica.

RITUAL

El ritual es el corazón vital de la magia. Crea una comunicación entre el mundo fenomenal y el punto del Ego, el cual representa el acceso al mundo de lo No Manifiesto. La información que se obtiene del Ego ayuda a hacer las mecánicas del ritual más seguras, lo cual a su vez ofrece como resultado una transferencia de conocimiento más efectiva. Cada uno de los polos fortalece al otro. De este modo, el Mago evoluciona, dependiendo de sus logros iniciales, para ganar aún más poder sobre su universo personal.

A través de una serie de palabras, gestos y movimientos, un estado mental es inducido a abrir la puerta del Velo que llega a lo No Manifiesto, y guía al flujo de Luz externo hacia un objetivo específico. Las mecánicas del ritual actúan a modo de filtro, permitiendo atravesar la puerta, de uso práctico del Mago, únicamente a ese aspecto de la posibilidad infinita que es lo No Manifiesto, y que no destruye la Luz.

El Mago efectúa una serie de gestos físicos que resuenan en su mente consciente como si fueran símbolos y se introducen en su mente subconsciente como directrices.

La fuerza de Voluntad, actuando a través del apoyo del simbolismo, abre la puerta que se encuentra en lo más profundo del Ego y permite al Mago servirse de la leche de Hathor (la Luz de lo No Manifiesto), que fluye como poder vivo y que disfruta de la forma que requiera el propósito del ritual en el mismo instante en el que se manifiesta en el subconsciente. La mente consciente, a través de esta acción, se hace conocedora de esta potencia en los niveles psíquicos y físicos. La consciencia controla el éxito o el fracaso del ritual, si es necesario, envía un rayo de Voluntad para cambiar su dirección a través del subconsciente.

Realmente, lo físico y lo mental son lo mismo, pero debido a que el hombre moderno está acostumbrado a reconocer lo que obtiene a través de sus sentidos y a ignorar lo que acontece únicamente en su mente, la exteriorizacón física de los rituales, llega a ser una necesidad práctica.

Una vez que el Mago ha alcanzado un alto grado de proficiencia al crear imágenes mentales y, lo que es aún más importante ha aprendido a creer en su realidad objetiva, puede suprimir el espectáculo del ritual.

5) *El ritual requiere cierta habilidad para tranquilizar la mente totalmente.*

El Mago debe ser capaz de forjar su ser interior como si se tratara de la superficie de un lago en el crepúsculo. Una vez que la pulsación de Voluntad se ha cargado con sus directrices simbólicas, ha sido enviada al subconsciente para que actúe en el Ego, el Mago debe volver a su mente de un modo receptivo o pasivo para no interferir en la fructificación del ritual. Con frecuencia, las esperanzas y temores que surgen en la mente tras tomar parte activa en un ritual son más potentes físicamente que las intenciones cuidadosamente expresadas del Mago, pues surgen espontáneamente de las profundidades de su ser. Estas emociones indirectas pueden hacer naufragar la labor de un ritual, interfiriendo con la corriente desde lo No Manifiesto.

El Mago debe ser capaz de tranquilizar su mente después de llevar a cabo la labor física de un ritual y no debe preocuparse por el resultado. Una fe, firme e inquebrantable en el éxito del ritual, hace desaparecer pequeñas, pero destructivas dudas y temores. Esta fe no puede alcanzarse solamente deseándola; surge de la experiencia y de la comprensión de la magia. Hasta que se alcanza la fe es mejor que el Mago se esfuerce en tranquilizarse y no reaccione ante las dudas, cuando éstas aparecen. El intentar suprimir la duda sólo sirve para fortalecerla.

6) *El ritual debe protegerse de las fuerzas de la Oscuridad.*

Un ritual efectuado debidamente deja al Mago en una situación de vulnerabilidad. Todas las formas de entidades extrañas y peligrosas pueden servirse del canal que él ha abierto a través de su subconsciente para ganar acceso y permancer allí. Debe utilizar filtros simbólicos para asegurarse de que únicamente las fuerzas que convoca activamente llegan a su universo personal.

El subconsciente tiene dos círculos. Existe el vasto mar donde moran todos los seres manifiestos y las fuerzas —los que son buenos, malos e indiferentes para la humanidad—. Algunas veces se denomina memoria racial, pero se trata de una pequeña parte. Las mentes de toda la humanidad y de todos los demás seres y cosas, se encuentran en el límite.

El otro, es el círculo personal del subconsciente, que es como una pequeña ensenada del más grande de los mares. Esta es la parte del subconsciente que afecta al individuo. Posee sus propios habitantes que acostumbran a actuar recíprocamente con un único ser humano. Generalmente, entre estos seres existe una incómoda espera que tiene lugar en el subconsciente personal, y la voluntad y deseos del individuo. Locura, suicidio o comportamiento destructivo son el resultado siempre que se rompe el equilibrio.

Mediante el ritual, el Mago convoca a las criaturas de las profundidades para que salgan a través de los niveles de las tinieblas, para que lleguen a su pequeña parcela del subconsciente. Pueden ser grandes y benevolentes ballenas, o salvajes tiburones. Al Mago, le interesa mantener en el exterior a los tiburones y dejar entrar a las ballenas. Existen muchos métodos mágicos que el Mago utiliza para asegurar esto:

a) *Pureza*

El Mago debe lavarse físicamente antes de cada ritual; al mismo tiempo está limpiando interiormente su alma de toda mancha. La limpieza física es, en sí misma, un miniritual. El Mago elimina toda vanidad y rencor, y otras emociones contaminantes, después se viste con túnicas limpias que han sido purificadas para ser utilizadas en el ritual. Todos sus instrumentos están igualmente purificados. No se utiliza nada que se encuentre físicamente o psíquicamente manchado.

2) *Apartamiento*

Antes de comenzar el ritual, el Mago debería vivir apartado durante algún tiempo, evitando en la medida de lo posible la compañía de otras personas. No existe un período de tiempo determinado para proceder a la reclusión, idealmente correspondería con la elaboración de los propósitos. Si el apartamiento prolongado no es posible, el Mago debería, por lo menos, estar a solas y en silencio durante varias horas antes de comenzar. Durante este tiempo puede llevar a cabo las preparaciones físicas necesarias.

3) *Purificación*

El Mago se limpiará solemnemente, siendo consciente de la importancia que tiene este acto, como si fuera una novia disponiéndose para la noche de bodas. Será consciente de que se estará preparando para encontrarse con Dios. Es tradicional el hecho de bañarse, echar agua fresca con sal consagrada, y volverse a bañar mientras se repite una oración de purificación, por último, el cuerpo se ungirá con aceite consagrado.

A continuación facilitamos la oración de purificación del Salmo 51:

Ten misericordia de mí, Oh Dios,
perdona mis transgresiones;
Limpia mi iniquidad, y límpiame
de mis pecados;
Púrgame con hisopo, y me limpiaré;
Báñame, y seré más blanco que la nieve;
Crea en mí un corazón limpio, Oh Dios; y renueva un espíritu puro en mi interior.

Antiguamente, los adeptos se servían de una oración muy similar. Se dice que el ángel de la purificación es Tahariel.

4) *Vestimenta*

El Mago se viste con prendas limpias que habrán sido guardadas para ser utilizadas únicamente en el ritual, nunca las habrán visto

o tocado personas extrañas al círculo de iniciados. Estas prendas (generalmente una túnica y unas zapatillas) están hechas a mano por el Mago. Deben ser de buena calidad, simples y sin ostentación. Mientras se viste, dedicará una oración a cada uno de los artículos, invitándolos a que cumplan su función. Además de la túnica se puede llevar un gorro, un anillo y una banda. Lo último que se podrá será el pentágono personal y el anillo mágico.

5) *Montaje del Altar*

Sobre el Altar se dispondrán todos los instrumentos y materiales que se utilizarán en el ritual. Éstos variarán, dependiendo del propósito de la labor. El Altar nunca se mantendrá desordenado, y el Mago se cuidará de no dejar caer alguna pieza si pasa cerca del mismo. Cada instrumento debe guardarse en lino limpio y lacrarse con un sello de su poder. Cuando se toma del lugar donde descansa, el Mago besa el sello, lo quita y desenvuelve el instrumento, lo besa y lo eleva hacia el Este, diciendo: «Este instrumento es sagrado y se mantiene a tu servicio, Oh Señor; y siempre permanecerá inmaculado.»

6) *Calma*

La lámpara está encendida. Los instrumentos se encuentran dispuestos en el altar. El Mago se ha ataviado debidamente. Está en la cámara del ritual mirando en dirección Este y prepara su mente para llevar a cabo el cometido, su espalda erguida y sus brazos a los lados, los ojos cerrados. Se dispondrá a recordar las palabras y gestos del ritual que previamente ha memorizado. Esto le lleva de cinco a diez minutos.

7) *Centrado*

El Mago enfatizará sobre su posición central en el universo. Con la Vara que sostendrá en su mano derecha indicará un eje vertical, a través de su cuerpo, desde su frente hasta la boca del estómago. Todo se encontrará iluminado con luz roja. Después trazará un eje

significativamente para bucar la sabiduría, a pesar de las grandes dificultades que esto conlleva. El árbol en el que Odín cuelga plácidamente, es el árbol Cabalístico de las emanaciones, conocido en el Norte con el nombre de Yggdrasil, las cenizas eternas cuyas raíces se encuentran en el infierno y cuyas ramas se remontan a los cielos. Es un símbolo del orden material, la ley cósmica del universo manifiesto. Existe cierto parecido con la cruz de Cristo.

Los nueve días son las nueve emanaciones primarias que se reflejan en el mundo físico. Se dice que Odín permaneció atado al árbol durante nueve noches. Obviamente no pudo ir a ningún lugar físicamente. El hecho de escudriñar en la oscuridad representa la visión de los secretos de su propio ser. La acción de arrebatar las escrituras runas fue un acto de Voluntad para liberar la sabiduría de la Luz, símbolo de lo que se encuentra al otro lado del Velo de lo No Manifiesto. Abertura a través de la cual el dios alarga la mano es su punto del Ego que, al mismo tiempo es todo el universo y cada uno de sus puntos.

Su sacrificio fue triple. El primero y más importante fue su pérdida de libertad. Para los nórdicos, la sumisión era esclavitud, y la esclavitud suponía un destino peor que la muerte, sin importar lo horrible que ésta fuera.

El segundo fue el derramamiento de su sangre. Se trataba de un acto de magia para los Viquingos, y se llevaba a cabo para fortalecer sus símbolos y armas. Es la forma verdadera del sacrificio de sangre. El hecho de matar a un animal o a un ser humano es un intento de engañar a Dios carente de sentido, sustituyendo la sangre de otra criatura por la sangre viviente del que ofrece culto. Únicamente el derramamiento de su propia sangre puede llevar a la persona que ofrece culto a mantenerse junto a su deidad.

El tercer acto de sacrificio consistió en los nueve días de ayuno que soportó Odín, durante los cuales ni comió ni bebió. Aguantar nueve días sin comida es relativamente fácil. El hecho de estar nueve días sin agua supondría la muerte de todos, exceptuando a los más fuertes. Los escandinavos eran una raza que, frecuentemente, presionaban sobre los límites de su fuerza física. Uno de los símbolos de la escritura runa que supuestamente se le atribuía a Odín es Nyd,(ᚾ), que quiere decir «necesidad de resistir». Hubieran entendido perfectamente el sentido de pasar nueve días sin agua. Curiosamente, existe una iniciación Budista-Japonesa que requiere que sus

sacerdotes sobrelleven la prueba de pasar nueve días y noches sin agua ni comida. En la actualidad se sigue practicando.

¿Cuál es el profundo significado de los sacrificios de Odín? El hecho de permanecer atado al árbol indica la represión de la voluntad del animal para adentrarse por los caminos de la pasión y el odio, en el instante en el que el impulso llega a la mente. Mutilar la propia carne representa el hecho de anunciar a las profundidades del ser que los placeres y los dolores del cuerpo son de secundaria importancia, en lo relativo a la unión de la Luz. Por último, el mantenerse sin comina ni bebida implica un simbólico rechazo concerniente a los valores puramente materiales.

Los tres sacrificios suponen la purificación de los tres niveles del ser —la esclavitud frustra los impulsos mentales; la automutilación se opone a los impulsos emocionales y sensuales; y el ayuno dificulta las necesidades físicas del cuerpo—. Odín examinó las profundidades de su ser una vez transcurridas las nueve noches, lo que advirtió le abrumó sobremanera. Mirar la faz del Sol sin protección es exponerse a la ceguera. La locura y la muerte con frecuencia son el amargo fruto de la búsqueda de la ilustración.

Tan sólo fue necesario un rápido vistazo, pues el centro del Ego es eterno y estrecha a la eternidad en un instante. Odín, enseguida obtuvo el conocimiento que requería, y al recibirlo traspasó el Velo de lo Desconocido, éste se proyectó en formas simbólicas que él podía manipular y con las que podía trabajar en el mundo de la imagen.

El último verso del poema es interesante, pues revela la afinidad entre el mundo y las ejecuciones mágicas. Una acción es una concha debido a la subyacente realidad que representa. El alma de la acción es el modelo sobre el cual el acto real basa su estructura. Del mismo modo, la palabra o palabras de la acción son únicamente formas o conchas de la realidad subyacente. El místico no observa diferencias significativas entre el mundo y las acciones, el nombre y el objeto —ambos son ilusorios capullos que giran alrededor de la realidad que se manifiesta directamente desde el Todo.

En términos prácticos, los signos que el Mago lanza desde la Luz a través de su búsqueda personal actuarán a modo de base para las siguientes meditaciones, y mientras que en un principio se ofrecerán pocos signos, la adquisición de los elementos del Arte tendrán el mismo efecto que una bola de nieve. Estos signos que parten del Espíritu, no son abstracciones, sino armas específicas, mediante el uso de las

cuales el Mago puede esculpir su universo personal. Las palabras son poderes. Desde este punto de vista, los escandinavos se encontraban muy cerca de los cabalistas hebreos, que también percibían que las palabras expresadas verdaderamente poseen una vitalidad propia.

Se creía que Odín había ofrecido a su pueblo el conocimiento que tenía sobre la escritura runa, pero es obvio que esto no pudo ser así. Aunque hubiera sido un personaje histórico, únicamente podría haber proporcionado una traducción de la escritura runa previamente arrebatada de su subconsciente, lo cual hubiera sido una triste sombra de la realidad —un nombre por un nombre—. Nunca podría haber ofrecido la escritura runa en sí misma, pues se trataba de parte de su singular universo personal. La realización de la magia personal es un secreto que pocos de los que se declaran adeptos conocen y menos adoctrinan. Merece la pena llegar a ella, pues se abren al Mago todos los caminos de la magia con inspiración, y la mera humanidad o cualquier otra identidad puede interceptarlos; el don del conocimiento proviene de las autoridades superiores, la Luz del Espíritu. Ningún secreto mágico puede ocultar su esencia a alguién de corazón puro. Únicamente el caparazón del secreto puede ocultarse; el interior se torna de la propiedad del Mago.

La otra cara de esta moneda es la de que ni la mentira ni el robo, ni ningún libro de estudio o viaje puede ayudar al futuro adepto a alcanzar la sabiduría de la magia personal si la Luz se ha cerrado al escuchar las vanas promesas del mismo. El Todo, ofrece o niega según cree conveniente. De todos los tribunales, es el superior. Ni demonios ni ángeles pueden obtener la sabiduría traspasando el Velo, si el Todo decide negarse a concederla. Aquello que se ofrece libremente y sin esfuerzo a un niño o a un salvaje de una tribu puede negarse a un profesor que tenga acceso a la biblioteca del Museo Británico.

Dado que los símbolos de la magia personal son únicos para cada individuo no pueden describirse aquí. Tan sólo el modo de alcanzarlos puede sugerirse, siempre y cuando el Mago sea digno de los mismos. Sigue los principios inmutables ofrecidos anteriormente en esta obra.

La meditación es el método más fructífero para acceder a la Luz. Se trata de una técnica que se aprende para tranquilizar a la mente, de forma que la Luz pueda expresarse en caso de que decida hacerse escuchar. El murmullo continuo que hace eco en el cráneo del hombre moderno hace imposible que la Luz pueda expresarse de un modo claro. Siempre es posible para la Luz inundar la mente de un ser humano excluyendo todas las demás señales sensoriales, pero esto puede desembocar en la locura y sólo ocurre en circunstancias de extrema necesidad. Los místicos del Islam de la Edad Media, escribieron que la voz de Dios se puede escuchar siempre y en todas partes claramente, y que únicamente la obstinada estupidez de la humanidad la ensombrece.

Cuando la Luz se dirige a un individuo a nivel personal lo hace a través de la meditación de una forma percibida, con la cual la mente del individuo es capaz de mantener una relación. Cuando el mensaje es puramente emocional y espiritual, frecuentemente, se trata solamente de una blanca luminiscencia que puede percibirse en cualquier parte. Produce una sensación de felicidad, confort, amor, ocasionalmente temor y odio y puede estar acompañado de una melodía musical parecida al repicar de campanas de cristal y un perfume dulce.

No obstante, cuando el Mago busca unos símbolos de poder específicos para trabajar el Arte, la Luz, para complacerle, puede asumir una forma más concreta y sólida que posibilita la capacidad de gesticular y hablar de algún modo. Esto no es imprescindible, pero se trata del modo más eficaz para transferir el conocimiento necesario. Tradicionalmente, se piensa que es un ángel preocupado personalmente por el bienestar del individuo. Dado que se trata del aspecto personalizado de lo No Manifiesto que cuida del alma, se denomina el ángel guardián. El guardián se tratará más detalladamente en uno de los siguientes capítulos.

En algunas escuelas místicas son propensos a mantener que el guardián es un ser discreto y consciente de sí mismo, y prefieren llamarle el genio, o nivel espiritual superior del ser humano. Esto es detenerse en minucias. El guardián es lo que es y no cambia dependiendo de las diferentes perspectivas humanas de concebirlo, si bien estos conceptos pueden alterar las percepciones humanas. Es inherente a la mente, proyectar cierto sentido de la personalidad e identidad en otras manifestaciones. Debido a que es tan natural, este hecho se encuentra más cerca de la verdad que el intento de abstraer y objetivar a través de un juego mental.

El proceso para alcanzar un símbolo mágico con significado personal se compone de tres fases. En primer lugar el Mago aclara y tranquiliza su mente, sentándose pasivamente en un lugar especialmente

indicado para llevar a cabo rituales y meditación. Entra en un estado similar al de la hipnosis, abriendo un canal en su mente subconsciente. En segundo lugar, concentra todas sus facultades en cuestión que se le enfrentan —por ejemplo, el deseo de un símbolo con el cual pueda controlar eficazmente a los elementos del Fuego—. Esto es similar al hecho de enviar un rayo de deseo al centro del Ego. En tercer lugar deja su mente en blanco y espera la respuesta de la Luz.

Rara vez esta respuesta se efectúa con palabras o por la discreta entidad percibida denominada ángel guardián. Es más bien simbólica y surge en la mente consciente del mismo modo que cualquier otro pensamiento o deseo —espontáneamente, procedente de algún otro lugar—. Los símbolos que aparecen no encubren la verdad, sino que como podrían declarar los psicológos, se trata de las expresiones más simples de la verdad absoluta, que se hacen posibles utilizando el torpe instrumento del lenguaje. A través de las cuales, el Mago obtiene más respuesta, no menos.

Al principio sus inspiraciones serán esporádicas y poco claras. El Mago recibirá contestación a respuestas que aún no habrá formulado y sólo se dará cuenta de que son respuestas cuando hayan pasado por su mente las preguntas. A la Luz no se la pueden dar órdenes. Se revelará cuando el que la busque se encuentre preparado para recibirla —ni más ni menos—. Lo que el Mago pueda creer que va a recibir dentro de los conceptos y fragilidad humana no importa en lo que a la Luz se refiere.

Si las meditaciones son efectivas tendrá la extraña impresión de que piensa más allá del tiempo y de que llega a saber las cosas antes de aprenderlas. Su inspirado conocimiento, con frecuencia será confirmado meses después de haberlo adquirido. Si lee algún libro serio observará que algunas de las ideas expresadas ya formaban parte de sí mismo. Tendrá la sensación de haber estudiado intensamente el libro meses o años antes, aunque nunca lo hubiera abierto antes de ese momento.

Con el tiempo, el Mago aprenderá a aceptar con rezos de agradecimiento cualquier cosa que la Luz haya considerado oportuno conferirle, independientemente de que comprenda su propósito en el momento o no. Él puede cometer errores, la Luz jamás.

Los magos que se dedican a la magia negra frecuentemente se engañan a sí mismos pensando que pueden tomar atajos y «engañar al diablo». Es cierto que obtienen gran experiencia en magia al tra-

tar con las cuestiones materiales. Inclusive logran símbolo mágicos personales de cierto tipo. Lo que debe entenderse es que, su fuente de entendimiento no es la Luz. Dicho entendimiento se encuentra corrupto. Puede que funcione eficazmente pero no es lícita a los ojos de Dios. Dicho entendimiento no es sabio.

El adepto impaciente y no religioso, puede pensar que merece la pena sacrificar la gracia de la Luz para alcanzar sus fines, pero no es tan sencillo. Por su naturaleza inherente, las entidades del mal (seres psíquicos que se encuentran en los sombríos límites de la manifestación) se encuentran ansiosos por expandirse en las regiones en las que la Luz se oculta. Proyectan la comprensión de la magia negra en las que son totalmente despreciables para la Luz, y el resultado es que los que se dedican a la magia negra se destruyen a sí mismos. No pueden manipular las fuerzas de las que se jactan dominar. Fracasan no a través de la sangre fría o la valentía animal —pues esto no les falta— sino simplemente a través de la ignorancia de la ley cósmica. La ley cósmica implica el modo en el que las cosas funcionan en el universo. Al negar la Luz, la persona que se dedica a la magia negra cierra sus ojos a la ley cósmica. Es como un ciego intentando conducir un coche en una concurrida ciudad. Avanzará a ciegas antes de que tenga lugar el desastre.

El mago negro vive unos años penosos e inútiles en el autoengaño, vanagloriándose de su poder material y de su ilícita comprensión, mientras se derrumba interiormente hasta que llega al punto en el cual no podrá regresar, cuando ya habrá perdido para siempre la Luz. Una vez que los demonios de la Oscuridad están seguros de su recompensa humana le abandonan y dejan sucumbir en la locura o en la miseria, o bien mediante drogas o directamente de su propia mano.

La leyenda de Fausto tiene mucho que decirnos a este respecto. Del mismo modo que Fausto descubrió que en un principio los demonios que se encuentran en el abismo del subconsciente llevan máscaras de ángeles. Revelan o prometen revelar conocimiento realmente valioso y dejan al Mago deseando más. En la medida en que progresa en su descenso desde la Luz, los demonios se presentan cada vez más abiertamente. Aunque el mago equivocado pudiera salvarse con una única palabra procedente de su corazón, esta palabra es más difícil de pronunciar. Por último, ni siquiera puede recordarse.

¿Cómo podría el Mago dejar de engañarse cuando busca la ins-

piración de la Luz? Teniendo en cuenta la parte de la ley cósmica que dice que todo tiene una razón de ser. Siempre que el Mago intente beneficiarse de lo que ha obtenido, puede asumirse que se encuentra en peligro de extraviarse en la oscuridad. Toda magia negra implica un inútil intento de engañar al destino y obtener algo más de lo asignado.

En la magia ritual, el Mago debería utilizar los nombres y símbolos de la Luz, excluyendo del círculo de protección cualquier cosa que se encuentre en desarmonía con la Voluntad del Todo. Cuando estos símbolos de la Luz están vinculados a la mente del Mago y puede entenderse verdaderamente el significado de la Luz, actuará a modo de segura protección. No obstante, debe recordarse que, «si se abusa de los símbolos de la Luz y se pervierten, se convierten en signos y símbolos de la Oscuridad».

Todo adepto que se sirva impunemente de los nombres y símbolos sagrados de la Luz con fines deshonestos y puramente personales y, por lo tanto, pensando en protegerse de las consecuencias naturales de su transgresión, en poco tiempo, los convertirá en impropios para representar a la Luz. Se tornan vehículos para las fuerzas del Mal y, únicamente el Mago imprudente, tendrá dudas acerca de su significado.

INVOCACIÓN

La invocación es la fuerza que conduce los poderes y cualidades de los espíritus al ego que se percibe, donde sufren una transformación mental, emocional y, en ocasiones, física. La llegada del espíritu al círculo se percibe como un cambio interno de la personalidad. Generalmente el Mago visualiza al espíritu rodeándole, como si se tratara de un manto de luz, sumergiéndose en las profundidades de su ser. Se trata de cierto tipo de posesión voluntaria, similar a la que experimentan los mediums que son transportados por el espíritu con el que establecen contacto, y los que practican el Vudú que sufrirán los efectos del arrebato y el agobio. Sin embargo, en la magia hermética el Mago siempre mantiene la autoconsciencia y el control.

La invocación se lleva a cabo principalmente para obtener control sobre los poderes del espíritu durante cierto tiempo. Del mismo modo, los guerreros primitivos se comían los corazones y cerebros de los enemigos derrotados para obtener su inteligencia y valentía, el adepto absorbe la esencia de un espíritu para aprovechar en su propio beneficio las virtudes de esa entidad.

Por ejemplo, si el Mago se enfrentara a un difícil problema matemático, podría invocar a Thot y percibir el problema a través de los ojos del dios Egipcio de la erudición. Si fuera necesario para un adepto femenino dominar una función social podría invocar a Afrodita, diosa Griega del amor y la belleza.

Generalmente la invocación se lleva a cabo para enfrentarse con una situación específica o quizá para experimentar brevemente la vida a través de la personalidad de un dios y, de este modo, aumentar la sabiduría. No obstante, algunas veces, se invoca a un solo espíritu repetidas veces. De este modo el Mago puede, en cierto sentido, lle-

gar a ser el espíritu. A través de una continua asociación su identidad, lentamente, se torna más parecida a la del espíritu. Durante las invocaciones puede convertirse realmente en el espíritu, y una vez finalizadas, algunas de las cualidades espirituales permanecen en él.

Son muchos los peligros que conlleva la invocación. A los espíritus les gusta introducirse en los cuerpos. Les produce una vitalidad de la que, de otro modo, no podrían disfrutar. Consecuentemente, los espíritus del tipo inferior son reacios a irse una vez que el ritual ha finalizado. El Mago puede creer que ha hecho desaparecer al espíritu, para percibir más tarde que actúa de un modo antinatural en él. Cuando se enfrenta a una situación de intensidad emocional, puede proceder de forma totalmente extraña a su personalidad. Esto revela al espíritu invocado previamente, que aún lucha por controlar su cuerpo.

A esto cabe añadir otro peligro. Cuando el espíritu asume control sobre el Mago puede transformarle sin que éste sea consciente del cambio. Generalmente todos piensan que son lo que realmente quieren ser. Recuerde a Jekyll y Hyde. Jekyll odiaba a Hyde —pero solamente cuando era Jekyll—. Cuando se convertía en Hyde, gozaba con el mal. Sin duda, muchas brutales matanzas que tienen lugar son la labor de los malos espíritus que poseen a aquellos que tienen un débil sentido del propio ser y de aquellos que juegan con la Ouija y con círculos mágicos.

Inclusive, cuando un espíritu que ha sido invocado es benigno, con bastante frecuencia, el Mago se intoxica con estas extrañas y nuevas sensaciones, olvidando la razón para llevar a cabo la invocación. John Dee, el gran mago Elisabetiano y filósofo fue víctima de dicha intoxicación. Los espíritus que invocaba deseaban compartir el conocimiento que buscaba, pero se intoxicó desesperadamente por su presencia. Por último se vio forzado a emplear a Edward Kelly como adivino y a escribir las cosas que éste le relataba.

La invocación depende de los métodos rituales establecidos. El espíritu es invocado en el interior del círculo por medio de sus asociaciones, las cuales son experimentadas por el mago a través de sus sentidos. Estos incluyen los símbolos visuales del espíritu, colores, substancias, nombres (tanto exotéricos como esotéricos), su olor, su planta o animal emblemáticos y quizá música apropiada. El Mago debe ser capaz de experimentar estas cualidades o de lo contrario no serán de ninguna utilidad. Por ejemplo, el adepto que sea ciego a los

colores no se beneficiará al utilizar el color asociado con un espíritu durante su invocación, pues los espíritus no poseen ojos; ven a través de los ojos del Mago.

Debe recordarse que el círculo es una prologación del ego. Cualquier cosa que se llame al interior del círculo se torna una parte del Mago, aunque él pueda exteriorizarlo a modo de voz, luz o algún otro fenómeno. La clave distintiva entre la invocación y la evocación es que al invocar un espíritu se le llama al interior del círculo y al evocarlo éste se manifiesta en el exterior del círculo. Todas las demás distinciones se derivan de este hecho y son secundarias.

El modo más seguro de evitar la posesión, la pérdida de Voluntad, con respecto a un espíritu, es limitarse a invocar espíritus benevolentes. Esta es la razón por la que se invoca a buenos espíritus y se evoca a malos espíritus. Nunca existe peligro al invocar la Luz de los ángeles de la Luz. El simple hecho de llamar a un espíritu en nombre de la Luz, asegura que no habrá lugar a engaños. La invocación se lleva a cabo para establecer las condiciones necesarias para que aparezca el espíritu:

> Te conmino - a ti que eres un ángel de la Luz y que estás destinado al servicio de un verdadero Dios, que se encuentra por encima y ante todas las cosas, a descender a este círculo mágico, etc.

Con los dioses paganos no se puede ser tan cuidadoso. Son astutos y poderosos, y su código moral no es Cristiano. No dudarán en engañar si lo desean. Esto se aplica a la mayoría de los dioses paganos. Por lo tanto debe poseer un método para importunarlos en el caso de que se negaran a alejarse. Uno de los métodos es el de someter su sello, una imagen geométrica de su nombre secreto, al fuego u otros elementos. Esto no sería necesario, pero el sello debería mantenerse envuelto en un lugar seguro para los casos de emergencia. El sello también puede atravesarse con la espada mágica, lo cual heriría al mismo espíritu o lo sometería a una presión hasta que se rindiera.

Un modo más simple y efectivo es el de invocar sinceramente a la Luz. La Luz expulsará a cualquier dios o demonio, pues tiene poder sobre todas las cosas. Cuando el corazón se encuentra pleno de Luz, no hay lugar en él para el mal. Una vez que el espíritu ha sido expulsado, el aura puede ser fortalecida y defendida contra su regre-

el Mago en muchos aspectos, pero la imagen sólida que mantiene en la mente, en un principio ayuda a la evocación. Una vez que el espíritu ha sido evocado, siempre asumirá la misma forma en las posteriores evocaciones, a menos que el Mago le ordene cambiar de forma.

El ritual de la evocación se comienza como es habitual. Se debe decidir la razón por la que se desea la ayuda del espíritu y se deben componer las palabras y gestos. El Mago tiene que sobrellevar un período de ayuno, oraciones y purificación. El Mago se vestirá y extenderá los instrumentos en la cámara del ritual, prestando particular atención a los símbolos, materiales y el objeto para que se manifieste el espíritu en el triángulo. El sello del espíritu se sitúa en el triángulo, envuelto cuidadosamente en seda. Si el espíritu es bueno o neutro, la seda tendrá que ser de color azul; si es maligno será negra.

El Mago se centrará y trazará el círculo en el mismo sentido a las agujas del reloj; después, desde el interior del círculo, se servirá de la vara para trazar el triángulo. Limpiará el círculo con fuego y agua. Se creará un vórtice en el interior del círculo, estableciendo comunicación con la Luz. Invocará la protección y ayuda de la Luz y establecerá su propósito para llevar a cabo el ritual. En ese momento, deberá sentir la presencia de la Luz y se sentirá muy excitado.

La evocación preparada se cantará con voz monótona, mientras el Mago concentra su Voluntad sobre el objeto que se encuentra en el interior del triángulo. Debe mantener la espada en su mano derecha. Las palabras de la evocación tienen que ser originales y compuestas por el Mago. A continuación facilitamos una evocación procedente de *La Clave de Salomón,* para que sirva de guía:

> Oh, Espíritu... yo te conjuto por el Poder, la Sabiduría y la Virtud del Espíritu de Dios, por el Divino Conocimiento que no ha sido creado, por la gran Gracia de Dios, por la Fuerza de Dios, por la Grandeza de Dios, por la Unidad de Dios; y por el Santo Nombre de Dios EHEIEH, que es la raíz, la fuente, el origen y la base de todos los demás Nombres Divinos, de donde provienen su vida y su virtud.
>
> Yo te conjuro... por el Nombre indivisible de YOD, que indica y expresa la Simplicidad y la Unidad de la Naturaleza Divina.

> Yo te conjuro... en el Nombre de IHVHELOHIM, que expresa y significa la Grandeza de tan alta Majestad.
>
> Yo te conjuro... por el Nombre de Dios el Poderoso y Maravilloso, que denota la Gracia y la Divinidad de Su Deífica Majestad.
>
> Yo te conjuro... por el más poderoso de los Nombres de ELOHIM GIBOR, que muestra la Fuerza de Dios Todo Poderoso, el cual castiga los crímenes de los malvados. El cual busca y castiga las injusticias de los padres con respecto a los hijos.
>
> Yo te conjuro... por el más santo de los Nombres de ELKOAHVA-DAATH que significa Vencedor de Dios.
>
> Yo te conjuro... por el más potente de los Nombres de ELADONAI TZABAOTH, que es el Ejército de Dios, gobernando en los Cielos.
>
> Yo te conjuro... por el más potente de los Nombres ELOHIM TZABAOTH, el cual expresa piedad, gracia, esplendor y conocimiento de Dios.
>
> Yo te conjuro... por el más potente de los Nombres de SHADDAI, que significa hacer el bien ante todas las cosas; yo te conjuro por el más santo de los Nombres EL CHAI, que pertenece al Dios Viviente.
>
> Por último, yo te conjuro... a ti Espíritu Rebelde, por el más santo de los Nombres de Dios ADONAI MELEKH, que invocó Joshua, y que estableció el curso del Sol a través de la virtud de Mehratton, su principal Imagen; y por la compañía de los Ángeles, que no cesan de llorar día y noche —Santo, Santo, Santo, Señor de los Ejércitos, el Cielo y la tierra se encuentran llenos de Tu Gloria—; y por los diez Ángeles que presiden los diez Séphira mediante los cuales Dios se comunica y expresa su influencia sobre lo terrenal, que son KETHER, CHOKMAH, BINAH, GEDULAH, GEBURAH, TIPHERETH, NETZACH, HOD, YESOD, y MALKUTH.[16]

La evocación original es considerablemente más larga, pero esta sirve de ejemplo. La evocación está destinada a henchir el corazón del Mago y encender su Voluntad. El que se ofrece aquí, sigue el descenso de la Luz desde lo No Manifiesto al mundo material, utilizan-

do los nombres pertenecientes al Árbol de la Vida a modo de palabras que infunden poder. Se trata de una forma razonable y efectiva de evocación, pero existen muchas otras.

En general, las evocaciones antiguas son demasido prolijas y se pierden en la forma. Las evocaciones actuales tienden a ser considerablemente más cortas y se pueden repetir varias veces para acumular efecto. El Mago debe conmoverse mediante al evocación, de lo contrario será inútil, a pesar de que esté bien ejecutada.

Las evocaciones deben hacer «vibrar» para que sean efectivas al máximo —se debe hablar con resonancia, desde las profundidades torácicas, de modo que la garganta y la nariz vibren con la fuerza de las ondas acústicas. Esta técnica la conocen bien los cantantes y actores de teatro, que la aprenden por necesidad. Si se lleva a cabo debidamente, las palabras de la evocación penetrarán y poseerán una calidad sonora incluso cuando no se pronuncien en voz alta.

Al final de la evocación, el Mago utiliza la punta de la espada para descubrir el sello que descansa en el triángulo. El sello se traza con la espada en el aire sobre el triángulo el triángulo psíquico previamente formado con la vara. El humo o vapor de agua, o lo que se vaya a utilizar, comenzará a unirse con el reluciente triángulo psíquico. Generalmente el rostro del espíritu es lo primero que surge. Si el Mago está utilizando un espejo mágico, únicamente la imagen del espíritu aparecerá en las profundidades del cristal.

Puede que sea necesario repetir la evocación, la cual debería expresarse en un tono que imponga. En cualquier caso, el Mago nunca debe perder la disposición. Esto es lo que los malos espíritus esperan, utilizar la ira del Mago en su contra. Si no se presenta ningún espíritu, el Mago debe ordenar por los santos nombres de Dios que cualquier ser que se encuentre en el triángulo se muestre inmediatamente. Si se encontraba encerrado un mal espíritu, al momento se hará visible.

El hecho de que aparezca un espíritu confirma el poder que el Mago tiene sobre él. Ninguna entidad maligna se humilla gustosamente ante un ser humano. El Mago puede dirigirlo confiando en que sus órdenes serán obedecidas. No obstante, si el Mago actúa inseguro de sí mismo, el espíritu puede sentirse suficientemente intrépido y fingir para desafiarle. Vociferará y bramará esperando que el Mago pierda la paciencia y sentido común, no obstante, no podrá dañarle dentro

del círculo y, por último, obligado por la autoridad de la Luz, le obedecerá.

En realidad, los demonios tienen poco poder sobre los seres humanos. No pueden matar por su propia autoridad y esta es la razón por la que hacen pactos con los seres humanos débiles. Inclusive el hombre o la mujer inferiores son partícipes de libre voluntad y pueden pactar con la muerte. El mal pretende gobernar al hombre que ha declarado juramento, pero sin el hombre será tratado como un esclavo, es ineficaz. A través de la intimidación el ser maligno consigue que el hombre lleve a cabo su maleficio. El hombre puede dar licencia a los demonios para que maten a otros hombres en su nombre, y todas las consecuencias de estas acciones caen sobre el alma maldita del hombre.

Una vez que el espíritu ha sido enviado para ejecutar su cometido, el sello se cubre de nuevo, cuidadosamente con seda, con ayuda de la espada. La abertura del círculo se ha cerrado, y todas las influencias vinculadas con la oscuridad exterior desaparecen. El ritual termina del modo usual, el Mago tendrá cuidado de guardar el sello del espíritu en lugar seguro.

El fracaso de las evocaciones siempre se puede atribuir a la falta de preparación por parte del Mago. Éste debe pensar en el éxito antes de comenzar. Incluso así, la reacción generalizada, la primera vez que se evoca a un espíritu es la de la incredulidad, secundada por el terror. El Mago nunca se encuentra absolutamente convencido de que el espíritu vaya a manifestarse hasta que lo ha visto con sus propios ojos, a pesar del estudio y la preparación. Esta es la razón por la que resulta más fácil para un principiante trabajar con un grupo establecido; su falta inicial de confianza no es el factor más importante. Una vez que el espíritu ha sido evocado con éxito, las futuras evocaciones son más sencillas pues el muro de la incredulidad se ha traspasado.

Por último, la evocación se torna un instrumento para llevar a cabo el ritual deseado, como cualquier otro. Sin embargo, el Mago se transforma interiormente tras una evocación. Su percepción de la realidad se ha ensanchado horizontes, y nunca volverá a percibir el mundo del mismo modo.

ne, en alguna medida, control sobre el mismo: puede comunicarse con él y esperar su respuesta, y al llamarlo, esperar verlo.

Generalmente, el Guardián se visualiza con forma de ser humano del sexo contrario, de refinada belleza y bañado en luz. Un adepto masculino percibiría un Guardián femenino, y un adepto femenino, un Guardián masculino. Tradicionalmente se decía que el Guardián era de color opuesto: una mujer blanca vería a un Guardián masculino y negro. La razón de esta oposición es que el Guardián representa al compañero espiritual y por lo tanto la comunión con el Guardián es la unión mágica del hombre con Dios.

La similitud entre el ángel guardián y el dios alado Mercurio se denotará enseguida. El Guardián es un Mercurio personal. Mercurio es una abstracción de todos los Guardianes; pues en realidad sólo existe un Guardián, diversificado en varios billones de consciencias humanas. Todas las visitaciones angélicas, como la de los pastores en el nacimiento de Cristo, son visitaciones del Guardián en diferentes guisas. Cada hombre y mujer concibe al único Guardián. En cierto sentido, sólo existe un ángel con diferentes nombres y rostros, dependiendo de la tarea que tenga que desempeñar.

En magia, la principal utilización del Guardián es la de obtener instrucción para vivir en armonía con la Luz. A un nivel más mundano, el Mago se sirve del Guardián para conocer los mecanismos del sistema personal de la magia que no viola la ley cósmica. El Guardián se encarga de apartar los bloqueos psíquicos y de que sigan funcionando los resortes del poder, de modo que los símbolos del Arte puedan utilizarse prácticamente. El Guardián sirve de guía en momentos de difíciles pruebas y confusión.

La conversación con el ángel guardián y la inspiración directa de la Luz pueden distinguirse, pues el Guardián cubre las necesidades personales del Mago, generalmente a través de sus sentidos, mientras que la Luz tiende a ser más abstracta y no posee sentido del tiempo. La inspiración directa de la Luz y la conversación del Guardián son dos aspectos del mismo proceso de iluminación, pero el Guardián es un instrumento que concentra el conocimiento divino en necesidades humanas específicas.

El Mago nunca debería tener la sensación de manipular al Guardián para satisfacer sus propias necesidades. La verdad es justamente lo contrario. El Guardián, únicamente, manifiesta su poder con la autoridad del Todo. Se encuentra totalmente sometido a la Luz

y no tiene ningún efecto en cuestiones que no estén relacionadas con la Luz. El Mago no puede obligarle a realizar aquello que no se encuentra establecido. Durante algún tiempo, el Mago puede pensar que está utilizando a su Guardián, pero finalmente se dará cuenta de que el Guardián se ha estado sirviendo de él, pobre arcilla, para ejecutar las órdenes de lo No Manifiesto. El Mago ignora las advertencias de su Guardián poniendo en peligro su alma. Una vez que ha sido rechazado, el Guardián tardará en hablar de nuevo. Debe insistir para ganarse sus cuidados; debe llevar a cabo todos sus mandatos al pie de la letra, y no dar por sentada su presencia, de lo contrario se marchará. Debe aclararse que el Guardián no le abandonará, pues se encuentra estrechamente vinculado a él. El hecho de no tener en cuenta las palabras del Guardián crea una barrera en la mente del Mago. El Guardián no se encontrará menos dispuesto a guiarle, pero el Mago se cegará por su propia vanidad.

Tampoco debería cometer el error de imputar principios humanos al Guardián. Puede que no exista diferencia terrenal para el ángel si su huésped humano es arrollado por un camión. Este suceso puede encontrarse en armonía con el Todo. No confíe en que el Guardián actúe como si fuera un perro guardián. Le protegerá si es esa la tarea que tiene que desempeñar —no intervendrá si no existe razón alguna para que su existencia continúe—. Si lo hiciera, ningún hombre ni mujer moriría, y la Tierra estaría abarrotada de seres humanos.

Únicamente cuando el hombre actúa como agente de las fuerzas superiores, puede superar su pobre vida material. Solamente cuando desea servir de receptáculo a la Luz, estas fuerzas se interesarán activamente por su bienestar físico. Es muy duro pero cierto. Por supuesto, las personas sirven a la Luz de modos diferentes. Si el servicio tiene que realizarse a través de la magia, el Guardián hablará de magia. Si es a través de la poesía, el Guardián se dispondrá a representar a una Musa e inaugurará una fuente de bellas palabras. Si es a través de las matemáticas, hablará de números. Para conversar con su ángel guardián, el Mago simplemente deberá transformarse en recipiente.

Piense en la voz del Guardián como si fuera un susurro y en las del mal como si fueran un estruendo. Cuando se presenta el más mínimo ruido en el oído del Mago, el susurro no se puede percibir, aunque siga hablando. El mal puede presentarse de muy diversas guisas:

La humanidad se puede dividir en tres partes, basadas en la interacción de sus ángeles personales y demonios. La orden inferior de la Humanidad vive la vida guiándose por completo por las voces de sus diablos, sin dudas ni preguntas en lo que respecta a sus futiles, insignificantes y horribles vidas. Se trata de la parte más baja, ni siquiera pueden ser comparados con bestias sin atentar contra la naturaleza. No cambiarán, ni se les puede ayudar, únicamente conocen y se preocupan por las cosas materiales.

La clase media de la humanidad, es decir, la mayoría, se guía por las estridentes voces de sus diablos, si bien en contadas ocasiones ofrecen atención a las sosegadas voces de sus Guardianes, generalmente cuando sus diablos no han podido desviar su atención. El gran poder del Guardián es que habla de la verdad. El mal vocifera, maldice y aporrea el suelo para llamar la atención, pero siempre dice mentiras. Tras largo tiempo, algunos hombres se hacen conscientes de las mentiras y comienzan a buscar la verdad sinceramente. No obstante, la mayoría considera más fácil creer que los embustes son verdad, haciendo que el universo caiga sobre sus cabezas y codiciando una bolsa llena de piedras como si se tratara de diamantes.

Por último, existe la tercera clase de la humanidad que parece reconocer la voz de sus ángeles desde que nacieron y nunca se dejan conducir erróneamente por sus diablos personales, que en estos casos aislados parecen estar mudos. El misterio es cómo llegan a nacer estas personas. El Mago debería envidiar su inocencia y, al mismo tiempo apiadarse de ellos, pues no necesitan luchar contra las adversidades y no tienen oportunidad de adquirir la fuerza necesaria que se obtiene al superar obstáculos. Estas personas son como gatos caseros consentidos que nunca maúllan o arañan y, por esta razón, se les trata cariñosamente vayan donde vayan. Algunos de ellos caen en la nieve bajo alguna extraña circunstancia; entonces mueren rápidamente, pues no se pueden defender de ningún modo.

Se asume que el Mago pertenece a la segunda clase, como la mayor parte de la humanidad. Cuando intenta convocar al Guardián, debería asegurarse de que en su lugar no va a aparecer su demonio personal. Cuando el Mago lucha por mantener contacto con el Bien definitivo, siempre existe el peligro de llegar al Mal definitivo, ya sea por error o estupidez. Únicamente la pureza le protegerá y guiará —pureza de pensamiento, pureza de Voluntad y pureza de esperanza— pues, después de todo, la pureza es el Guardián.

FORMAS DE LOS DIOSES

Sólo existe un Dios, desposeído de forma o atributo, de nombre y de rostro, es el comienzo y el fin, el primero y el último, que fue, es y será. Los dioses menores procedentes de mitos y leyendas son emanaciones limitadas de una única y verdadera Deidad. Por esta razón se les trata con respeto, pero sin reverencia o adoración.

El Mago no debe cometer el sacrilegio de ofrecer sus oraciones a un dios menor. Los dioses son herramientas de las que se podrá servir con la autoridad de la Luz. Debido a que la Luz es la primera emanación, todas las cosas se encontrarán sometidas a la misma. El hombre no necesita arrodillarse ante ningún ser como un nombre y una forma, a pesar de su terrible apariencia. Dichas formas espantosas se derriten como si fueran cera cuando la Luz las ilumina. Su esencia la forman sueños procedentes de lo No Manifiesto, y sus formas son sueños de la humanidad.

Las formas de los dioses nunca son creación de un individuo; siempre son la labor de la mente de un grupo de una cultura. Por esta razón, una única mente no puede llegar a comprenderlas por completo. Si bien disfrutan de la forma que ofrece la voluntad de la gente, los dioses no son meras ilusiones, sino aspectos de la manifestación cultural que ha sido reconocida y rodeada mágicamente, cristalizándose en discretas formas provistas de motivos comprensibles.

Consideremos al dios pagano Thor. Algunos creen que Thor es una ficción procedente de la imaginación de los nórdicos. Un dios desprovisto de una existencia real. Otros dicen que debido a que Thor fue producto de la voluntad concentrada de la gente, existe en cierto nivel evasivo pero real del ser y que continuará existiendo siempre que la mente del hombre lo conciba. Otros mantienen que las mentes

se puede medir y prever. La magia se controla mediante la naturaleza humana interior y nunca por las circunstancias externas —es decir, mediante el Ego espiritual y no por las formas que se perciben. Actúa a través de la distorsión de la probabilidad, variando la forma y el orden en el que normalmente ocurren los hechos. La magia hace que lo improbable se lleve a efecto.

En lo No Manifiesto todo es posible, pues nada es real. Lo No Manifiesto es un gran mar de potencialidad. Allí, nada existe, ni siquiera la noción de las cosas que se tornarán realidad; todo existe en potencia, esperando ser concebidas en el universo de lo manifiesto.

Imagine una docena de monos escribiendo galimatías eternamente. Es un ejemplo que se cita frecuentemente para demostrar los aspectos del cambio. Las leyes de la probabilidad establecen que por último, un mono escribirá perfectamente todas las obras de Shakespeare. Por supuesto, esto, no tendrá lugar en un futuro cercano, pero por último, con toda la eternidad para elegir, las obras de Shakespeare deben escribirse, simplemente porque es posible; y en la eternidad, todas las posibilidades deben llevarse a efecto.

En el universo este escenario es absurdo porque el mismo universo es finito. No obstante, lo No Manifiesto es una infinidad de posibilidades externas al tiempo finito y al espacio. La magia utiliza el lago sin fondo de la potencialidad que existe en todos, igual que todos nos encontramos en él, y llama a florecer ese aspecto de lo potencial que concierne al Mago. Se puede comparar con sumergir una vasija en las aguas del mar y dar una discreta forma a esa porción de agua que se encuentra en la vasija, a excepción de que en lo No Manifiesto nunca disminuye cuando se extraen formas del mismo.

La forma creada puede ser tan noble como el amor universal o tan material como el hecho de ganar a la lotería. En el primero se exalta la Luz. En el segundo se degrada. La Luz es la voluntad del Todo y es símbolo del propósito central que hizo surgir al universo manifiesto. Es el orden cósmico y la gracia de Dios.

El universo es el equilibrio entre las acciones positivas de la Luz y las reacciones negativas de la Oscuridad. Lo que el hombre considera una probabilidad normal, resulta del equilibrio dinámico entre Dios y el Mal. Este equilibrio no es siempre el mismo, tampoco se encuentra fijo en un determinado lugar. Se traslada periódicamente, creando los ciclos históricos. Y se puede inclinar.

La humanidad camina con los ojos cerrados a lo largo de una cuerda floja que se encuentra sobre un gran foso sin fondo, y totalmente inconsciente de su precaria situación.

Únicamente cuando el pie de alguien se escurre, momentáneamente, esa persona abre sus ojos para percibir la realidad que se encuentra bajo sus pies, dándose cuenta y sobrecogida por la emoción, de lo cerca que ha estado de la frontera del desastre durante toda su vida, sin haberse percatado de ello.

Cada vez que se tropieza con el bordillo de la acera cuando va a cruzar una calle existe la posibilidad de que nunca llegue al otro lado. Generalmente lo hace, pues las fuerzas superiores están de su parte. Sus reflejos son satisfactorios, es consciente de los peligros, y sus sentidos son perfectos. Incluso siendo así, podría morir si cualquiera de los acontecimientos imprevistos tuviera lugar. El acelerador de un coche puede estropearse o el volante puede bloquearse. Puede tropezar y caer bajo las ruedas de un autobús. Puede ser víctima de un ataque al corazón o de un desmayo. Incluso puede ser golpeado por un meteorito o por una pieza que se haya desprendido de un avión que pasa en ese momento.

Todas estas cosas ocurren, algunas con cierta regularidad y otras con menos frecuencia. Ninguna de ellas tuvo lugar la última vez que usted cruzó la calle, pero puede que sucedan la próxima. Lo que acaba con su vida, en cualquier momento y bajo cualquier circunstancia es un simple hecho, producto de la llamada «mala suerte». Puede ser poco importante, como que se obstruya la cerradura de su coche cuando se encuentra en un aparcamiento solitario, por la noche, cuando se aproximan tres gamberros, o un corte hecho con una botella rota que, simplemente, tarda en cicatrizar.

La comprensión vital radica en que la vida sólo es posible en una pequeña parcela a la que ha llegado la humanidad, a través de la costumbre, y que se considera normal. Si las fuerzas superiores arremeten contra alguien, aunque sea mínimamente, no vivirá mucho. Antes o después, su racha de mala suerte será fatal. Los jugadores son conscientes de esta gran verdad, pues viven con ella día tras día, pero la mayoría de los hombres y mujeres viven a ciegas. Necesitan una bofetada en el rostro, que les haga percibir la realidad, pero cerrarán sus ojos de nuevo, tan pronto como les sea posible. Distorsionar la balanza de la probabilidad es uno de los poderes de la magia más impresionantes: sumergir la mano en el mar sin fondo de lo No Manifiesto y sacar a la superficie algo rico y extraño.

hacer, es utilizar su Arte para hacer resaltar aquellas características de su personalidad que mejor le sirvan para desenvolverse en la sociedad.

No se necesitan grandiosas exhibiciones. La magia es más efectiva cuando se desarrolla interiormente para dar forma al paisaje del ego que se percibe, pues tiene menos obstáculos que superar. El Mago no cree con facilidad que su Arte puede desplazar montañas. No obstante, cree que puede afectar a su personalidad, pues los falsos dioses de la ciencia le han asegurado que esto es posible. De hecho, transformar el paisaje interior es más difícil que cambiar el exterior, pero parece más sencillo.

Teniendo presente que toda acción conlleva una reacción igual y opuesta, el Mago se servirá de su poder para sopesar la probabilidad con circunspección. No esperará una solución física directa a un problema a menos que sea la única respuesta posible. Lo más importante de todo es que nunca buscará placer a través del dolor de otros a menos que su propia agonía sea una fuente de disfrute para las masas en el futuro.

El principal símbolo de equilibrio del destino tiene lugar en la mitología del antiguo Egipto. Se trata de la gran balanza del juicio que preside Osiris. En ella pesa el corazón de la persona recién muerta, representando la suma de las acciones de la persona acaecidas en la vida, en contraposición con la ley cósmica, que está representada por la pluma de avestruz de Mayet (Maat), diosa de la justicia y la verdad. Protege contra las fuerzas del Caos. Si el corazón del muerto está lleno de luz, pesará menos que la pluma. Pero si el corazón tiene algún vestigio de materialismo, el amor de la forma, el platillo de la delicada balanza se inclinará.

La cabeza de chacal de Anubis ajusta el equilibrio para asegurar la absoluta honestidad. El dios de los escribas, Thorth, hace constar los pecados. En las cercanías espera el monstruo Ammut, el Devorador (parte cocodrilo y parte león), para tomar a las almas que no son dignas de presentarse ante Osiris, y destrozarlas en sus mandíbulas hasta no dejar nada. Pues la condenación de los egipcios no era el infierno sino el eterno olvido. Las almas que se habían deshonrado no podían emerger a la Luz. La experiencia de sus vidas era pobre, sólo útil para alimentar los fuegos del mundo.

Si el alma era valiosa, el gran Thoth hablaría así:

> Su corazón ha sido pesado realmente, y su alma ha sido testigo de lo que a esto concierne; ha sido juzgada como verdadera en la prueba de la Gran Balanza. No se ha encontrado mal alguno en él, no ha desperdiciado las ofrendas en los Templos y no ha proferido injurias mientras se encontraba en la tierra.[9]

En seguida debería aparecer obvio que San Pedro que aguarda a las almas a las puertas del cielo y abre su libro para afirmar sus méritos antes de admitirlas, es análogo al dios etipcio Thoth. El libro de Thoth, con los pecados alistados en la parte izquierda y las buenas acciones en la derecha, se ha convertido en la gran balanza. El cielo es la cámara interior de Osiris. Al Iniferno se le ha concedido una realidad que no merece, pues ha nacido de las sombras y su verdadera naturaleza es el olvido.

Los egipcios entendían el aspecto dinámico del equilibrio de la vida —que toda acción era parte del juicio final del alma—. Una acción podía ser equilibrada pero nunca suprimida, nadie podía escapar del juicio final para valorar su existencia. La ley cósmica es un mecanismo que no se encuentra sometido a los prejuicios ni al afecto. Siempre sopesa la verdad.

Aunque la norma de la sociedad es la suma de la buena y mala fortuna de todos sus miembros, es un error pensar que todo el mundo es partícipe del mismo grado de suerte. De hecho, lo cierto, es todo lo contrario —cada individuo disfruta de su propio grado de suerte, que no compartirá con ninguna otra persona—. Para la mayoría de la gente, el punto medio entre el bien y el mal se encuentra, más o menos, en el mismo lugar. Generalmente las diferencias son mínimas, pues cada hombre está acostumbrado a su propia fortuna. Únicamente cuando la fortuna de una persona se encuentra en total desarmonía con el resto de la humanidad, van a distinguirlo, recibiendo o bien envidia o bien lástima, dependiendo de que su suerte sea muy mala o muy buena.

Alguien con especialmente mala suerte puede ser objeto de un ataque mágico. Por supuesto, no hay medios físicos para demostrarlo. Aunque el intento de causar daño pudiera probarse, y las prácticas mágicas pudieran ser documentadas, no existiría una verdadera relación de causa y efecto entre el ritual para causar el mal y la mala suerte de la víctima.

El equilibrio del destino tiene tendencia a compensarse. Una racha de muy buena suerte, frecuentemente, va seguida de una de muy

Otro antiguo símbolo de iniciación es el laberinto. Persiguiendo lo que busca, Teseo penetra en la retorcida oscuridad donde se esconde el monstruo de sus temores y anhelos, esperando para devorarle. Con valentía logra vencer al Minotauro y sigue los hilos de Ariadne, su fe, hasta llegar a la luz del día. Ha sido transformado y elevado del hombre que fue, que permanece sepultado en las entrañas de la Tierra.

Estas leyendas hacen referencia a la iniciación dentro de una escuela mágica moderna. Nadie que busque puede entrar en una verdadera logia secreta, si vive en el mundo material de engaños y desilusiones. La filosofía del mundo es material, la filosofía de la magia es mística. Las dos son como el agua y el aceite. No se mezclarán.

Es cierto que el Mago preparado es capaz de llegar a su lugar en el mundo, inclusive, es capaz de adaptar su mente y su cuerpo a todas las ocupaciones mundanas; pero esto ya no es su vida real. Reconoce una existencia superior mas preciada que las monótonas formas y movimientos de los que, forzadamente, forman parte en el mundo material. Anteriormente su ocupación era su realidad y todo lo que concierne a su espíritu eran engaños; ahora la labor que efectúa para mantenerse físicamente es el sueño, y lo que pertenece a su desarrollo espiritual es la realidad verdadera.

Por lo tanto, la antigua personalidad del iniciado debe extinguirse antes de que pueda nacer un nuevo ego. Debe borrar todas las pintadas que han sido garabateadas y marcadas en la pizarra de su alma a lo largo de los años, para que se pueda escribir un nuevo Mundo en la misma.

Se le puede pedir que simule el acto físico de la muerte, a través de gestos como yacer en un ataúd, o ser elevado en una cruz en una dramática recreación de la crucifixión. A través de pruebas de valor, puede determinarse si es lo suficientemente serio como para tratar con respeto el simbolismo del ritual, y si es lo suficientemente resuelto como para revelar los secretos de la logia. Por lo general estas pruebas son de naturaleza simbólica, si bien parecen ser terroríficamente reales, y el daño físico no se permite en un grupo responsable.

El ocultista francés del siglo XIX, Paul Cristian, se propuso describir los misterios egipcios y explica cómo se conduce al candidato a un oscuro pasadizo y se le pide que entre arrastrándose. El candidato no sabe si se está arrastrando hacia su muerte. Una vez que ha traspasado el umbral, la pesada puerta de bronce del pasadizo se cierra de golpe y el candidato escucha las terribles palabras: «Aquí perecen todos los tontos que codician conocimiento y poder.»[12]

El candidato se enfrenta con un agonizante dilema. ¿Debe esperar la liberación, o adentrarse en las amenazantes tinieblas? Le han dado una lámpara de aceite para que se guíe, pero el aceite no durará para siempre. Reuniendo todas sus fuerzas, baja por el inclinado pasadizo y finalmente llega a un gran abismo. En un lateral del foso hay una escalera de hierro que conduce a una oscuridad impenetrable. Con la lámpara en sus dientes, el candidato desciende por la escalera.

De pronto, su pie cuelga en el vacío. La escalera ha terminado en la nada, y la oscuridad sin final del foso le sigue llamando para que continúe descendiendo. La desesperanza se aferra al candidato. Para sus adentros maldice la estupidez y el orgullo que le condujeron a semejante circunstancia. No se puede seguir adelante y detrás no existe escapatoria. La luz de la lámpara se va a extinguir.

De súbito, percibe una pequeña abertura en un lateral del foso, cerca de la escalera, lo suficientemente grande como para dejar pasar el cuerpo de un hombre. La esperanza surge en él. ¿Puede esta estrecha abertura conducirle a su salvación? Con un corazón tembloroso y agradecido, se mete por el hueco, que por último conduce al interior del templo y al lugar de iniciación del ritual.

Si se trata de una verdadera descripción de la iniciación egipcia o si es totalmente imaginario no importa. El significado está claro. La puerta que se cierra es la puerta de la Muerte. El inclinado y oscuro pasadizo representa el canal del nacimiento, y el oscuro foso es el abismo que toda alma debe cruzar cuando se traslada de una vida a la otra. Si el candidato hubiera dudado, la lámpara —su esperanza— se habría extinguido y fallado, y él no habría viso el estrecho pasadico que conducía a su salvación. En su lugar, habría colgado en el vacio, atrapado entre el pasado y el futuro hasta que el cansancio le hubiera hecho caer, por último, en la oscuridad del olvido.

Habiendo muerto en el ritual, el candidato renace en el círculo de los iniciados. En su cuerpo nace un soplo de vida. Se le ofrecen frescas túnicas para arropar su desnudez espiritual. Se le bautiza con un nuevo nombre para imprimir en su mente que ya no es el hombre que fue. El nombre es secreto, conocido sólo por el grupo o por un número de miembros pertenecientes al grupo. Es el símbolo de su nueva vida, y permanece tan vulnerable como un niño recién nacido

y debe protegerse de las fuerzas maléficas del mundo exterior. Aquellos que intentan dañarlo podrían utilizar su nombre mágico a modo de llave para abrir la puerta de su turbulento inconsciente e inyectar veneno en la consciencia que se está formando.

Con frecuencia al iniciado se le ofrece algún otros símbolo —una figura geométrica o la imagen de un animal o planta. Esto actúa a modo de nexo alrededor del cual él construye su nueva Voluntad mágica. En la magia moderna el símbolo es un lema elegido por el candidato o elegido para él. Al menos en un futuro inmediato, conducirá su vida alrededor de su nuevo nombre y lema, pues cuando su utilidad ha terminado, el iniciado eligirá, o bien otros se le ofrecerán para ayudarle a alcanzar un nivel aún más alto de sabiduría.

Durante el ritual, el renacimiento se efectúa más con palabras que con hechos. El candidato prácticamente permanece igual. Su nuevo nombre significa poco o nada para él, no obstante debe reverenciarlo. Los elementos del ritual son confusos y aparentemente sin sentido.

En efecto, el ritual de iniciación condensa en un corto lapso de tiempo un proceso de transformación que requiere años hasta que fructifica. Mientras el mago crece en su sabiduría y adquiere las Bases de su arte, tiene lugar el verdadero renacer —un lento milagro como el crecimiento de un árbol, tan lento que apenas se puede distinguir en un corto espacio de tiempo, pero se percibe enseguida en un intervalo prolongado.

Si el candidato se inicia en una logia u otro círculo establecido, tiene que llevar a cabo una tarea relativamente fácil. Se le dice lo que tiene que hacer y siempre que sea partícipe de una inteligencia media y de cierto valor, en seguida será capaz de efectuar lo que se espera de él. Ninguna logia desea rechazar candidatos, sino encontrar aquellos que transformarán la educación y el temple en un instrumento útil para la Luz. Cuánto avanzará el candidato en su Arte es otra cuestión, pero deberá tener pocos problemas con los aspectos físicos de la iniciación.

Si, por el contrario, el supuesto mago se encuentra completamente solo, aprendiendo los elementos de su Arte, de libros y, es de esperar, guiado por su intuición, su tarea es más difícil. Esto es bastante frecuente en el mundo occidental. No es que no existan organizaciones secretas que ofrezcan iniciación, pero raras veces merece la pena que el mago se una a ellas. Normalmente son escenarios de vanidad y engreimiento, donde las rocas y las ramas de la erudición se guardan y atesoran celosamente bajo la custodia de una urraca, como si la avaricia fuera a transformarlas en preciosas joyas.

El mago debería buscar un círculo que considere apropiado para aprender, pero no debería vincularse a un club social por desesperación o autodecepción. Es mucho mejor que construya su propio ritual de iniciación, se bautice con su nombre mágico y adopte un lema que le sirva de apoyo en su desarrollo. Para llevar esto a cabo debe tener un concepto claro de lo que con el ritual se intenta ejecutar.

La iniciación a nivel individual no suele ser tan beneficiosa para el desarrollo del Mago como la iniciación en grupo, por ciertas razones. La iniciación en grupo forma parte de un dramático y espectacular efecto. En el mejor de los casos es impresionante y significativo, también en grupo se ayuda al individuo a superar complicados pasajes, ofreciendo consejos y ejemplos. Y un ritual de grupo establecido, con tradición y años de práctica tras sí, será más completo y tendrá una estructura mejor que un ritual creado por un individuo en sus primeras etapas de aprendizaje.

Si el iniciado solitario es ingenioso y posee un fuerte sentido artístico, el rito producto de su propia composición puede ser más significativo para él que cualquier otro ritual público. Esto sólo ocurre cuando los elementos del rito personal han sido inspirados por la Luz, en ese caso es de potencia extrema pues conlleva una resonancia en la esencia más profunda en la mente subconsciente del iniciado.

Cada persona debe buscar en las secretas profundidades de su ser para llevar a cabo el ritual de iniciación, teniendo presentes los componentes necesarios de segregación, purificación, muerte y bautizo con un nuevo nombre y lema. Lo mejor para el principiante es trabajar con las sencillas herramientas del Arte —el círculo, el rayo, el pentagrama, los elementos, los guardianes de la residencia, onda, espiral, Luz, y los nombres de Dios—. No suelen ser dañinos si se utilizan inteligentemente y se combinan con armonía.

En primer lugar debe purificar su mente y su cuerpo. En lo que a la mente se refiere, deberá aislarse durante varias semanas. Un mes será la duración perfecta para el ritual de iniciación. Vaya a un lugar donde no sea conocido y donde no tenga negocios, como pueda ser un lugar tranquilo en las montañas o junto al mar. En la medida de lo posible evite la frívola compañía de otros a menos que tengan que ver directamente con su iniciación y estén trabajando con usted en la consecución de su objetivo.

El verdadero ritual de la muerte y el renacer deben realizarse mediante simbolismo visual que representará físicamente y describirá mentalmente. No tenemos como cometido presentar ejemplos en particular. No obstante, un modo, es la destrucción simbólica de su antiguo nombre, que se llevará a cabo con fuego, y su regreso a la tierra, después deberá comerse el nombre que previamente habrá sido escrito en alguna sustancia comible. El Mago debe matar y enterrar, simbólicamente, todo lo relacionado con su modo de vida antiguo, para hacer nacer y exaltar su nueva identidad mágica.

Una vez que el nombre mágico se ha asumido, y provisto de un manto o prenda de vestir que represente su logro, y después de que el Mago haya hecho conocer su lema, en el cual basará la esencia de su nueva vida, habrá llegado el momento de invitar a la Luz para que ofrezca su única contribución, ofreciendo al Mago algún tipo de conocimiento que intentará dominar e interpretar, quizá durante varios años en el futuro. Si el ritual se ha efectuado verdaderamente, rara vez esta contribución será rechazada, si bien a veces, se dejará pasar, fruto de la ignorancia del Mago, que con frecuencia espera que se le exprese con cortinas de fuego y palabras de trueno.

El ritual debería componerse como si se tratara de una obra de arte que le va a ser ofrecida a Dios, con sus movimientos bailados y pantomima, sus canciones y su poesía. Siempre debería tratarse de una bella experiencia.

La iniciación finaliza con una oración de agradecimiento. Se cierra el vórtice y se limpia el círculo de todas las malas influencias que persistan en esconderse, después deberá reabsorberse por la mente del Mago. El acto final para el iniciado, consiste en centrarse él mismo en el universo, utilizando su nuevo nombre mágico por primera vez, para dirigirse al Todo.

Sería conveniente que el principiante practicara los movimientos del ritual de antemano, hasta que éstos sean perfectos. El hecho de olvidar una parte durante la actuación, proporciona placer a las fuerzas de la Oscuridad. El Mago debe confiar en la posibilidad de conducir el ritual, perfectamente, desde el principio hasta el final, e incluso su mente debe alcanzar un estado exaltado de consciencia. Los errores cometidos en la mecánica del ritual, y la indiferencia en lo que a las buenas intenciones se refiere, muestran la falta de sinceridad y dedicación necesarias del iniciado.

Una vez que ha finalizado su iniciación, manténgalo en secreto.

No revele su nombre mágico sean cuales fueren las tentaciones sociales que le indujeran a hacerlo. Algunas veces es difícil no comunicar ciertas cosas de las cuales se siente especialmente orgulloso, pero debe resistirse y mantener silencio. Le servirá de prueba. Fortalecerá su Voluntad. Aquello que únicamente conoce y reverencia usted, permanecerá prístino e inmaculado.

La magia posee dos caras. Existen los principios generales y la sabiduría común que debería ofrecerse libremente a aquellos que la buscan. Esta es la cara más normal de la moneda del Arte, la cual se utiliza y de la que también se abusa. Pero la otra, la cara oculta de la magia, estriba en los ritos personales y en los símbolos estrechamente vinculados al individuo y que forman parte de su ser inconsciente más interno. Revelar lo que se implica en la primera de las caras es obligado para todo el que busque la Luz. Traicionar a la segunda es estúpido y peligroso.

Recuerde la máxima hermética —Saber, Osar, Desear y Mantener Silencio. [13]

INSTRUMENTOS

LOS INSTRUMENTOS mágicos son, únicamente, las bases físicas de las formas creadas en la psique del Mago. Estas formas psíquicas o mentales son a su vez las bases racionales de las fuerzas que existen bajo el nivel de cogitación.

La magia funciona en dos direcciones. Los instrumentos materiales generan formas físicas que llaman a operar a las fuerzas superconscientes. Es magia desde los círculos exteriores a los interiores del ser y es el Camino de la Serpiente. Algunas veces, las fuerzas que se encuentran por encima de la percepción de la mente humana hacen aparecer ideas e imágenes en la psique del Mago, el cual utiliza estas imágenes para fabricar instrumentos de Arte, como en el caso de la elaboración intuitiva de sellos. Esta es la magia a partir de los círculos interior al exterior y es el Camino de la Iluminación.

En la práctica, ninguna de estas operaciones es pura, ambas está relacionadas y son interdependientes. Antes de que los instrumentos puedan utilizarse para invocar a la Luz, deben adquirirse. Y para facilitar el descenso de la Luz, se deben utilizar los instrumentos y métodos del ritual. Por lo tanto, la magia es una espiral abierta del conocimiento, en aumento. Cada nueva idea se convierte en otro peldaño en la escalera que conduce a la Gran Labor. Existe un flujo y un reflujo del Espíritu entre el hombre y Dios.

Los instrumentos tradicionales son pocos y sencillos. Estan basados en los principios mágicos que se presentan en la primera mitad de este libro. Los cuatro objetos principales que forman la base del Templo Exterior representan las armas elementales —Vara, Copa, Espada y Escudo—. Se hallarán como emblemas del palo de los Arcanos Menores del Tarot y en otros muchos lugares.



Fig. 120

Vara

También se conoce como Bastón de mando, Cetro, Báculo y Basto. Es el instrumento de la impregnación y representa al falo. Debido a que implica fuerza en equilibrio o recíproca, es el instrumento de la regla o la orden, y generalmente se dice que representa la Voluntad del Mago. Su elemento es el Fuego.

Mágicamente, la Vara se utiliza para promulgar directrices, elaborar formas en los rituales, y también para proyectar fuerzas positivas.

Si se sostiene hacia arriba, simboliza acción; si se encuentra en posición horizontal, indica reposo.

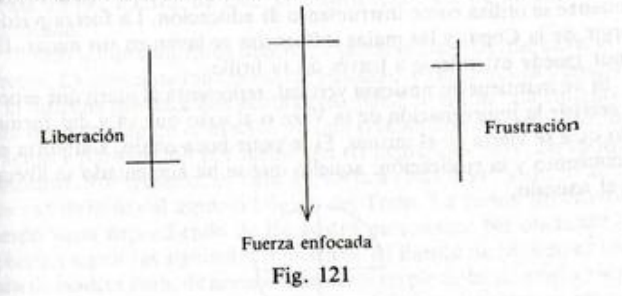


Fig. 121

Daga

También llamada Espada, Cuchillo y Alfiler. Es el instrumento de la violación. Sugiere empuje y penetración y representa fuerza en

desequilibrio. El guardamano de la Daga es semejante al pequeño brazo de la cruz cristiana, que se encuentra fuera de eje y dirige la fuerza primaria del rayo vertical fuera del segmento más largo. Su elemento es el Aire.

Mágicamente, la Daga se utiliza para mandar a través de amenazas o castigo. Puede causar malestar a entidades psíquicas, igual que todas las piezas de acero que acaben en punta y los objetos de hierro. Por lo general simboliza justicia y retribución.

Si se mantiene con la punta hacia arriba simboliza liberación. Con la funta hacia bajo simboliza frustración y desperdicio.



Fig. 122

Copa

También llamada Caliz y Grial. Representa la semilla del despliegue de la nueva vida y un útero preparado para dar nacimiento a su contenido, al que ha nutrido y protegido. La Copa representa crecimiento, amor, protección y creación. Su elemento es el Agua. Mágicamente se utiliza como instrumento de educación. La fuerza puede surgir de la Copa, y las malas influencias se lavan en sus aguas. El amor puede extenderse a través de su brillo.

Si se mantiene en posición vertical, representa al útero que espera recibir la impregnación de la Vara o al vaso que va a dar forma a lo que se vierta en el mismo. Si se pone boca abajo, simboliza el nacimiento y la realización: aquello que se ha alimentado se libera en el mundo.

Fuerza contenida

Fig. 123

Escudo

También llamado Disco, Pentágono y Moneda. Es el único de los cuatro instrumentos elementales que es radialmente simétrico. Sugiere lo completo y por lo tanto la esterilidad. Se autocontiene, no proporciona nada y no toma nada. El Escudo representa la frigidez, aridez e inercia; la virgen y la virginidad. Pero la otra cara de la moneda es la resistencia, persistencia y una fuerza implacable. Su elemento es la Tierra.

Mágicamente es Escudo se utiliza como protección contra las fuerzas hostiles. Simboliza un bloque similar al de la cruz con los brazos de la misma longitud. El Escudo ni mueve ni puede ser movido, si bien puede destruirse si se aplica fuerza suficiente. La Daga viola y fuerza al Escudo.

Debido a que carece de parte de arriba o parte de abajo, no se puede cambiar mediante la inversión. Tenga en cuenta una manzana; comienza siendo pequeña y verde, después se torna grande y roja; y su sabor va de amargo a dulce —pero siempre es una manzana—. Este es el poder del Escudo.

Cada uno de los cuatro instrumentos representa la naturaleza de uno de los elementos. Por esta razón son más efectivos cuando se aplican a sus propias esferas elementales. Dos son masculinas (la Vara y la Daga) y dos son femeninas (la Copa y el Escudo). La Vara-Copa forma un par natural de Luz; la Daga-Escudo forma un par de la Oscuridad.

Todos los instrumentos deben consagrarse antes de que sean utilizados. La consagración desvanece cualquier base asociada y prepara el instrumento para que actúe como canal de la Luz. La consgración del instrumento se efectúa en una ceremonia por separado, de oración y purificación por medio del elemento asociado con el instrumento. Por ejemplo, la Vara se purifica con Fuego, y sus oraciones van dirigidas al aspecto Fogoso del Todo. La forma del instrumento varía dependiendo de los gustos personales. No obstante se deberían seguir las siguientes directrices. El Bastón de Mando es una vara de madera dura, de aproximadamente un pie de largo y tan gruesa como un dedo, con una contera de acero o cobre. La Daga es un cuchillo corto de acero con un puño hecho a mano de madera. La Copa es un recipiente de cualquier material conveniente y de un tamaño que permita introducir aproximadamente ocho onzas. El Disco es de

aplicar cuando el ritual está especialmente dirigido a un elemento o poder astrológico.

Círculo

El Círculo del ritual debería ser suficientemente grande como para albergar confortablemente al número de personas que lo tienen que ocupar y debería describirse con un número de unidades de acuerdo con el propósito del ritual. Si es únicamente para el Mago puede tener seis pies de diámetro; para el Mago y el Altar del ritual nueve pies de diámetro.

Si el ritual se ejecuta al aire libre, el Círculo se describirá en el suelo con la Daga o la Espada. Después puede llenarse con aceite y prenderse, de forma que el Mago quede rodeado por una pared de fuego.

Si el ritual se lleva a cabo en un interior, el Círculo se describirá en el suelo con cinta o pintura fluorescente, o una alfombra extendida, apropiada para el ritual, que tenga dibujado un círculo. En cualquier caso, es mejor crear un círculo nuevo cada vez que se efectúa un ritual, que una vez terminado, se borrará.

El Círculo puede ser sencillo, trazado con una sola línea o más complejo, con los pentágonos y nombres de poder escritos en su interior. Depende del gusto y pareceres del Mago.

Puerta

La Puerta simboliza la entrada que se establece en el interior del Círculo, generalmente entre dos pilares, uno negro y otro blanco, representando el carácter dual de la manifestación. Un fino velo de seda cuelga entre los pilares.

La Puerta es la representación física de la abertura que tendrá lugar en el punto del Ego. El hecho de pasar a través de ésta, significará para el Mago, a nivel subconsciente, que ha cruzado el Velo de lo Desconocido.

También puede representarse mediante un aro lo suficientemente grande para que pase sobre él. Si se introduce en el aro, significará el traspaso del Velo.

Además de estos instrumentos externos, existen ciertos objetos que siempre lleva el Mago durante el ritual. Estos son la Túnica, la Banda, el Gorro, la Corona, el Pentágono y el Círculo.

Túnica

Es de lino blanco y llegará a media pierna, las mangas son anchas y llegarán a medio brazo. Simboliza pureza y representa la capa protectora de la Luz que envuelve los buenos propósitos del Mago. Siempre debe conservarse limpia. Los adornos que lleve se dejarán al libre albedrío del Mago, que deberá recordar que únicamente las razones sinceras imprimen el Todo.

Banda

La Banda recoge la túnica e intercepta a las malas influencias. Simbólicamente, representa la cerradura de la puerta. Debe enrollarse tres veces alrededor de la cintura del Mago y atarse en la parte de delante. Aproximadamente tiene dos pulgadas de ancho y tiene siete colores dispuestos en rayas laterales. La raya que se encuentra en la mitad es blanca. Las tres rayas superiores, partiendo del centro hacia la mitad, serán roja, azul y amarilla. Las tres rayas inferiores, partiendo del centro hacia el exterior serán verde, naranja y púrpura.

La Banda se puede utilizar para medir el Círculo mágico, atando al Bastón de Mando uno de los extremos, y después describiendo un Círculo con la Espada en el extremo opuesto, con la Banda actuando de radio. Esto se efectúa con más frecuencia cuando en el ritual se encuentran involucradas varias personas y éste tiene lugar al aire libre.

Gorro

Idealmente, el Gorro debería ser alto y cónico. No obstante, esta forma ha sido motivo de burla a lo largo de la historia para la Iglesia, por lo que es posible que el Mago se encuentre incómodo al dis-

agricultura. Antiguamente, y entre tribus que se dedicaban a la caza y al saqueo, sus devociones frecuentemente tenían lugar en determinados días del año, y se erigía un templo transitorio como foco de fuerzas mágicas, de cuerpos humanos que bailaban y hogueras.

El renacer actual de Wicca (intento consciente por revivir la deificación de la naturaleza) muestra una regresión al tipo de veneración mágica nómada, donde el templo se formaba, conviniendo un grupo de personas que ejercieran culto, que generalmente, aunque no necesariamente se componía de trece, durante los ocho días festivos más importantes del año. El ofrecimiento de culto tiene lugar al aire libre, contando únicamente con el círculo mágico como muros de templo, psíquicamente erigido.

Los paganos en la actualidad, debido a que aceptan sin crítica a las fuerzas de la magia y porque son intensamente devotos a sus creencias, generalmente triunfan al llenar con luz los templos de la imaginación. No obstante, puede ocurrir que los templos Wiccan se convierten más en clubs sociales o, lo que es peor, en teatros sexuales del absurdo. Cuando ocurre esto, sus círculos mágicos están tan vacíos y son tan inútiles como las catedrales de Roma. Los domingos y sábados son una burla para las deidades, sin embargo, se pueden concebir.

Existe un tercer tipo de templo al que nunca se entra, exceptuando a los fieles. No se puede profanar, pues cuando las personas que ejercen culto atraviesan las puertas, éste deja de existir. No tiene nombre porque no pertenece a un lugar establecido. Todas las gentes del mundo se reúnen allí para rendir culto, y tan solo puede albergar a una única alma. Un hombre puede alejarse de su techo, y siempre se encontrará con él. Eternamente nuevo, es tan antiguo como el tiempo. Ningún hombre puede comprarlo, pero se puede ofrecer libremente. Este lugar mágico, que una vez que se percibe nunca se olvidará, es el templo del Espíritu.

La magia hermética, con su amor característico de síntesis, ha intentado integrar los mejores rasgos de los tres templos en su propio templo de Arte. Su diseño es una reminiscencia de las tumbas egipcias, que frecuentemente contienen una caja en el interior de otra, que a su vez se encuentra en el interior de otra. El Templo Exterior de la magia es un lugar físico, por lo general una cámara o edificio y menos frecuentemente, un bosque o campo. El Templo Medio es un lugar imaginario que tiene poco parecido con el medio ambiente

del Mago. Al Templo Interior se puede acceder cuando la Luz desciende al círculo mágico y se caracteriza por la alegría.

Paradójicamente, los tres templos se construyen desde el exterior hacia el interior, si bien se vitalizan desde el interior al exterior. Los templos Exterior y Medio no existen sin el templo del Espíritu, y es a través de ellos como se llega al Templo Interior. La construcción de los templos Exterior y Medio es un acto de fe, que puede ser o no recompensado. Se deben considerar y erigir cuidadosamente, pues la vida mágica del Mago depende de su eficacia.

El Templo Exterior

También se denomina Templo Material. Debe ser un lugar en el que, por encima de todo, el Mago pueda sentirse relajado, en el que no pueda ser interrumpido bajo ningún concepto. El aire debe ser sano y tranquilo, sin olores, ruidos discordantes, humedad o humo. La cámara que va a contener el Templo Exterior debe ser suficientemente segura como para no permitir la entrada a intrusos o extraños. La atmósfera emocional debe ser agradable o al menos neutral.

Por estas razones, el corazón de una ciudad es un lugar pobre para establecer el Templo Exterior. Sin embargo, debido a que mucha gente vive en ciudades, con frecuencia es conveniente hacer todo lo posible para mejorar una mala situación. Los sótanos se encuentran más aislados de las posibles idas y venidas que los áticos y las dependencias. Estos lugares poco utilizados se pueden acondicionar, siempre y cuando comprenda las necesidades subjetivas del Mago.

Es una buena idea establecer un lugar de ritual y ofrecer culto tan lejos de los seres humanos como sea posible, aunque no exista amenaza de intrusión. De lo contrario, cuando se lleva a cabo el ritual, descubrirá que las ondas de poder que está enviando molestarán a sus vecinos. Pocas personas pueden dormir cuando está teniendo lugar un ritual en algún lugar cercano. Los animales, particularmente los gatos, también se verán afectados.

Una vez que ha localizado un medio adecuado debe tener en cuenta el espacio necesario para efectuar el ritual. Debe ser una estancia de al menos 10 × 12 pies, provisto de suelo de madera dura y techo alto, sin ventanas y una única puerta abierta en la pared que dé al Norte. Si se encuentra alineada según los puntos de la brújula, mucho me-

Templo Interior

También se denomina Templo Espiritual. El templo del Espíritu es prácticamente imposible de describir, ya que carece de cualidades perceptibles. No se puede ver, ni oír, ni tocar. No obstante, el hecho de penetrar en él es similar a abrir la puerta de una estancia brillantemente iluminada, ante un hombre perdido en la oscuridad. Su experimentación engendra una reacción de indecible alegría. Es el éxtasis de los místicos y el arrobamiento de los santos.

El Templo Interior alberga la lámpara del Espíritu y la Tora secreta que contiene el conocimiento de Dios. Se puede describir como si fuera el interior de una vasija que tuviera en su interior la primera emanación. No hay nada que se pueda aproximar tanto a Dios, sin convertirse en Él mismo.

El objetivo de todo verdadero Mago es el de internarse en el Templo Espiritual. El místico desea morar allí eternamente, pero el Mago pretende entrar y salir, según lo requiera para llevar los fuegos celestiales a la Tierra. La verdadera magia no existe sin que, al menos, el Templo Interior haya sido tocado, no importa durante cuanto tiempo. A través de las puertas del Templo Interior la Luz de Dios sale para iluminar los círculos exteriores del ser.

Un hecho inherente a la naturaleza humana es el de que los aspirantes, tras los conocimientos mágicos, comiencen a practicar el arte antes de entender lo que están practicando. Edifican detalladamente desmesurados Templos Exteriores sin saber cómo construir un templo en la mente, abandonando el Templo del Espíritu. El resultado, es un lugar donde se ofrece culto falto de vida y tan vacío como una catedral cristiana.

Llegando a este punto muchos se desalientan cuando intentan llevar a cabo rituales materiales en sus templos materiales, sin ningún resultado positivo. No obstante, una minoría se esfuerza por comprender sus errores para rectificarlos. Como niños desenmarañando un ovillo comienzan a viajar introspectivamente, pasando el espectáculo exterior, hacia el significado emocional del simbolismo en el que se basa. Por último, comienza a establecer contacto con los muros del Templo Interior, donde se encuentran las potencias que ofrecen significado a los símbolos. Únicamente después de establecer contacto con la Luz, de nuevo, se vuelven hacia el exterior y, con confianza, crean rituales basados en la ley cósmica.

RITUAL

El ritual es el corazón vital de la magia. Crea una comunicación entre el mundo fenomenal y el punto del Ego, el cual representa el acceso al mundo de lo No Manifiesto. La información que se obtiene del Ego ayuda a hacer las mecánicas del ritual más seguras, lo cual a su vez ofrece como resultado una transferencia de conocimiento más efectiva. Cada uno de los polos fortalece al otro. De este modo, el Mago evoluciona, dependiendo de sus logros iniciales, para ganar aún más poder sobre su universo personal.

A través de una serie de palabras, gestos y movimientos, un estado mental es inducido a abrir la puerta del Velo que llega a lo No Manifiesto, y guía al flujo de Luz externo hacia un objetivo específico. Las mecánicas del ritual actúan a modo de filtro, permitiendo atravesar la puerta, de uso práctico del Mago, únicamente a ese aspecto de la posibilidad infinita que es lo No Manifiesto, y que no destruye la Luz.

El Mago efectúa una serie de gestos físicos que resuenan en su mente consciente como si fueran símbolos y se introducen en su mente subconsciente como directrices.

La fuerza de Voluntad, actuando a través del apoyo del simbolismo, abre la puerta que se encuentra en lo más profundo del Ego y permite al Mago servirse de la leche de Hathor (la Luz de lo No Manifiesto), que fluye como poder vivo y que disfruta de la forma que requiera el propósito del ritual en el mismo instante en el que se manifiesta en el subconsciente. La mente consciente, a través de esta acción, se hace conocedora de esta potencia en los niveles psíquicos y físicos. La consciencia controla el éxito o el fracaso del ritual, si es necesario, envía un rayo de Voluntad para cambiar su dirección a través del subconsciente.

Realmente, lo físico y lo mental son lo mismo, pero debido a que el hombre moderno está acostumbrado a reconocer lo que obtiene a través de sus sentidos y a ignorar lo que acontece únicamente en su mente, la exteriorizacón física de los rituales, llega a ser una necesidad práctica.

Una vez que el Mago ha alcanzado un alto grado de proficiencia al crear imágenes mentales y, lo que es aún más importante ha aprendido a creer en su realidad objetiva, puede suprimir el espectáculo del ritual.

5) *El ritual requiere cierta habilidad para tranquilizar la mente totalmente.*

El Mago debe ser capaz de forjar su ser interior como si se tratara de la superficie de un lago en el crepúsculo. Una vez que la pulsación de Voluntad se ha cargado con sus directrices simbólicas, ha sido enviada al subconsciente para que actúe en el Ego, el Mago debe volver a su mente de un modo receptivo o pasivo para no interferir en la fructificación del ritual. Con frecuencia, las esperanzas y temores que surgen en la mente tras tomar parte activa en un ritual son más potentes físicamente que las intenciones cuidadosamente expresadas del Mago, pues surgen espontáneamente de las profundidades de su ser. Estas emociones indirectas pueden hacer naufragar la labor de un ritual, interfiriendo con la corriente desde lo No Manifiesto.

El Mago debe ser capaz de tranquilizar su mente después de llevar a cabo la labor física de un ritual y no debe preocuparse por el resultado. Una fe, firme e inquebrantable en el éxito del ritual, hace desaparecer pequeñas, pero destructivas dudas y temores. Esta fe no puede alcanzarse solamente deseándola; surge de la experiencia y de la comprensión de la magia. Hasta que se alcanza la fe es mejor que el Mago se esfuerce en tranquilizarse y no reaccione ante las dudas, cuando éstas aparecen. El intentar suprimir la duda sólo sirve para fortalecerla.

6) *El ritual debe protegerse de las fuerzas de la Oscuridad.*

Un ritual efectuado debidamente deja al Mago en una situación de vulnerabilidad. Todas las formas de entidades extrañas y peligrosas pueden servirse del canal que él ha abierto a través de su subconsciente para ganar acceso y permancer allí. Debe utilizar filtros simbólicos para asegurarse de que únicamente las fuerzas que convoca activamente llegan a su universo personal.

El subconsciente tiene dos círculos. Existe el vasto mar donde moran todos los seres manifiestos y las fuerzas —los que son buenos, malos e indiferentes para la humanidad—. Algunas veces se denomina memoria racial, pero se trata de una pequeña parte. Las mentes de toda la humanidad y de todos los demás seres y cosas, se encuentran en el límite.

El otro, es el círculo personal del subconsciente, que es como una pequeña ensenada del más grande de los mares. Esta es la parte del subconsciente que afecta al individuo. Posee sus propios habitantes que acostumbran a actuar recíprocamente con un único ser humano. Generalmente, entre estos seres existe una incómoda espera que tiene lugar en el subconsciente personal, y la voluntad y deseos del individuo. Locura, suicidio o comportamiento destructivo son el resultado siempre que se rompe el equilibrio.

Mediante el ritual, el Mago convoca a las criaturas de las profundidades para que salgan a través de los niveles de las tinieblas, para que lleguen a su pequeña parcela del subconsciente. Pueden ser grandes y benevolentes ballenas, o salvajes tiburones. Al Mago, le interesa mantener en el exterior a los tiburones y dejar entrar a las ballenas. Existen muchos métodos mágicos que el Mago utiliza para asegurar esto:

a) *Pureza*

El Mago debe lavarse físicamente antes de cada ritual; al mismo tiempo está limpiando interiormente su alma de toda mancha. La limpieza física es, en sí misma, un miniritual. El Mago elimina toda vanidad y rencor, y otras emociones contaminantes, después se viste con túnicas limpias que han sido purificadas para ser utilizadas en el ritual. Todos sus instrumentos están igualmente purificados. No se utiliza nada que se encuentre físicamente o psíquicamente manchado.

2) *Apartamiento*

Antes de comenzar el ritual, el Mago debería vivir apartado durante algún tiempo, evitando en la medida de lo posible la compañía de otras personas. No existe un período de tiempo determinado para proceder a la reclusión, idealmente correspondería con la elaboración de los propósitos. Si el apartamiento prolongado no es posible, el Mago debería, por lo menos, estar a solas y en silencio durante varias horas antes de comenzar. Durante este tiempo puede llevar a cabo las preparaciones físicas necesarias.

3) *Purificación*

El Mago se limpiará solemnemente, siendo consciente de la importancia que tiene este acto, como si fuera una novia disponiéndose para la noche de bodas. Será consciente de que se estará preparando para encontrarse con Dios. Es tradicional el hecho de bañarse, echar agua fresca con sal consagrada, y volverse a bañar mientras se repite una oración de purificación, por último, el cuerpo se ungirá con aceite consagrado.

A continuación facilitamos la oración de purificación del Salmo 51:

Ten misericordia de mí, Oh Dios,
perdona mis transgresiones;
Limpia mi iniquidad, y límpiame
de mis pecados;
Púrgame con hisopo, y me limpiaré;
Báñame, y seré más blanco que la nieve;
Crea en mí un corazón limpio, Oh Dios; y renueva un espíritu puro en mi interior.

Antiguamente, los adeptos se servían de una oración muy similar. Se dice que el ángel de la purificación es Tahariel.

4) *Vestimenta*

El Mago se viste con prendas limpias que habrán sido guardadas para ser utilizadas únicamente en el ritual, nunca las habrán visto

o tocado personas extrañas al círculo de iniciados. Estas prendas (generalmente una túnica y unas zapatillas) están hechas a mano por el Mago. Deben ser de buena calidad, simples y sin ostentación. Mientras se viste, dedicará una oración a cada uno de los artículos, invitándolos a que cumplan su función. Además de la túnica se puede llevar un gorro, un anillo y una banda. Lo último que se podrá será el pentágono personal y el anillo mágico.

5) *Montaje del Altar*

Sobre el Altar se dispondrán todos los instrumentos y materiales que se utilizarán en el ritual. Éstos variarán, dependiendo del propósito de la labor. El Altar nunca se mantendrá desordenado, y el Mago se cuidará de no dejar caer alguna pieza si pasa cerca del mismo. Cada instrumento debe guardarse en lino limpio y lacrarse con un sello de su poder. Cuando se toma del lugar donde descansa, el Mago besa el sello, lo quita y desenvuelve el instrumento, lo besa y lo eleva hacia el Este, diciendo: «Este instrumento es sagrado y se mantiene a tu servicio, Oh Señor; y siempre permanecerá inmaculado.»

6) *Calma*

La lámpara está encendida. Los instrumentos se encuentran dispuestos en el altar. El Mago se ha ataviado debidamente. Está en la cámara del ritual mirando en dirección Este y prepara su mente para llevar a cabo el cometido, su espalda erguida y sus brazos a los lados, los ojos cerrados. Se dispondrá a recordar las palabras y gestos del ritual que previamente ha memorizado. Esto le lleva de cinco a diez minutos.

7) *Centrado*

El Mago enfatizará sobre su posición central en el universo. Con la Vara que sostendrá en su mano derecha indicará un eje vertical, a través de su cuerpo, desde su frente hasta la boca del estómago. Todo se encontrará iluminado con luz roja. Después trazará un eje

significativamente para bucar la sabiduría, a pesar de las grandes dificultades que esto conlleva. El árbol en el que Odín cuelga plácidamente, es el árbol Cabalístico de las emanaciones, conocido en el Norte con el nombre de Yggdrasil, las cenizas eternas cuyas raíces se encuentran en el infierno y cuyas ramas se remontan a los cielos. Es un símbolo del orden material, la ley cósmica del universo manifiesto. Existe cierto parecido con la cruz de Cristo.

Los nueve días son las nueve emanaciones primarias que se reflejan en el mundo físico. Se dice que Odín permaneció atado al árbol durante nueve noches. Obviamente no pudo ir a ningún lugar físicamente. El hecho de escudriñar en la oscuridad representa la visión de los secretos de su propio ser. La acción de arrebatar las escrituras runas fue un acto de Voluntad para liberar la sabiduría de la Luz, símbolo de lo que se encuentra al otro lado del Velo de lo No Manifiesto. Abertura a través de la cual el dios alarga la mano es su punto del Ego que, al mismo tiempo es todo el universo y cada uno de sus puntos.

Su sacrificio fue triple. El primero y más importante fue su pérdida de libertad. Para los nórdicos, la sumisión era esclavitud, y la esclavitud suponía un destino peor que la muerte, sin importar lo horrible que ésta fuera.

El segundo fue el derramamiento de su sangre. Se trataba de un acto de magia para los Viquingos, y se llevaba a cabo para fortalecer sus símbolos y armas. Es la forma verdadera del sacrificio de sangre. El hecho de matar a un animal o a un ser humano es un intento de engañar a Dios carente de sentido, sustituyendo la sangre de otra criatura por la sangre viviente del que ofrece culto. Únicamente el derramamiento de su propia sangre puede llevar a la persona que ofrece culto a mantenerse junto a su deidad.

El tercer acto de sacrificio consistió en los nueve días de ayuno que soportó Odín, durante los cuales ni comió ni bebió. Aguantar nueve días sin comida es relativamente fácil. El hecho de estar nueve días sin agua supondría la muerte de todos, exceptuando a los más fuertes. Los escandinavos eran una raza que, frecuentemente, presionaban sobre los límites de su fuerza física. Uno de los símbolos de la escritura runa que supuestamente se le atribuía a Odín es Nyd,(ᚾ), que quiere decir «necesidad de resistir». Hubieran entendido perfectamente el sentido de pasar nueve días sin agua. Curiosamente, existe una iniciación Budista-Japonesa que requiere que sus

sacerdotes sobrelleven la prueba de pasar nueve días y noches sin agua ni comida. En la actualidad se sigue practicando.

¿Cuál es el profundo significado de los sacrificios de Odín? El hecho de permanecer atado al árbol indica la represión de la voluntad del animal para adentrarse por los caminos de la pasión y el odio, en el instante en el que el impulso llega a la mente. Mutilar la propia carne representa el hecho de anunciar a las profundidades del ser que los placeres y los dolores del cuerpo son de secundaria importancia, en lo relativo a la unión de la Luz. Por último, el mantenerse sin comina ni bebida implica un simbólico rechazo concerniente a los valores puramente materiales.

Los tres sacrificios suponen la purificación de los tres niveles del ser —la esclavitud frustra los impulsos mentales; la automutilación se opone a los impulsos emocionales y sensuales; y el ayuno dificulta las necesidades físicas del cuerpo—. Odín examinó las profundidades de su ser una vez transcurridas las nueve noches, lo que advirtió le abrumó sobremanera. Mirar la faz del Sol sin protección es exponerse a la ceguera. La locura y la muerte con frecuencia son el amargo fruto de la búsqueda de la ilustración.

Tan sólo fue necesario un rápido vistazo, pues el centro del Ego es eterno y estrecha a la eternidad en un instante. Odín, enseguida obtuvo el conocimiento que requería, y al recibirlo traspasó el Velo de lo Desconocido, éste se proyectó en formas simbólicas que él podía manipular y con las que podía trabajar en el mundo de la imagen.

El último verso del poema es interesante, pues revela la afinidad entre el mundo y las ejecuciones mágicas. Una acción es una concha debido a la subyacente realidad que representa. El alma de la acción es el modelo sobre el cual el acto real basa su estructura. Del mismo modo, la palabra o palabras de la acción son únicamente formas o conchas de la realidad subyacente. El místico no observa diferencias significativas entre el mundo y las acciones, el nombre y el objeto —ambos son ilusorios capullos que giran alrededor de la realidad que se manifiesta directamente desde el Todo.

En términos prácticos, los signos que el Mago lanza desde la Luz a través de su búsqueda personal actuarán a modo de base para las siguientes meditaciones, y mientras que en un principio se ofrecerán pocos signos, la adquisición de los elementos del Arte tendrán el mismo efecto que una bola de nieve. Estos signos que parten del Espíritu, no son abstracciones, sino armas específicas, mediante el uso de las

cuales el Mago puede esculpir su universo personal. Las palabras son poderes. Desde este punto de vista, los escandinavos se encontraban muy cerca de los cabalistas hebreos, que también percibían que las palabras expresadas verdaderamente poseen una vitalidad propia.

Se creía que Odín había ofrecido a su pueblo el conocimiento que tenía sobre la escritura runa, pero es obvio que esto no pudo ser así. Aunque hubiera sido un personaje histórico, únicamente podría haber proporcionado una traducción de la escritura runa previamente arrebatada de su subconsciente, lo cual hubiera sido una triste sombra de la realidad —un nombre por un nombre—. Nunca podría haber ofrecido la escritura runa en sí misma, pues se trataba de parte de su singular universo personal. La realización de la magia personal es un secreto que pocos de los que se declaran adeptos conocen y menos adoctrinan. Merece la pena llegar a ella, pues se abren al Mago todos los caminos de la magia con inspiración, y la mera humanidad o cualquier otra identidad puede interceptarlos; el don del conocimiento proviene de las autoridades superiores, la Luz del Espíritu. Ningún secreto mágico puede ocultar su esencia a alguién de corazón puro. Únicamente el caparazón del secreto puede ocultarse; el interior se torna de la propiedad del Mago.

La otra cara de esta moneda es la de que ni la mentira ni el robo, ni ningún libro de estudio o viaje puede ayudar al futuro adepto a alcanzar la sabiduría de la magia personal si la Luz se ha cerrado al escuchar las vanas promesas del mismo. El Todo, ofrece o niega según cree conveniente. De todos los tribunales, es el superior. Ni demonios ni ángeles pueden obtener la sabiduría traspasando el Velo, si el Todo decide negarse a concederla. Aquello que se ofrece libremente y sin esfuerzo a un niño o a un salvaje de una tribu puede negarse a un profesor que tenga acceso a la biblioteca del Museo Británico.

Dado que los símbolos de la magia personal son únicos para cada individuo no pueden describirse aquí. Tan sólo el modo de alcanzarlos puede sugerirse, siempre y cuando el Mago sea digno de los mismos. Sigue los principios inmutables ofrecidos anteriormente en esta obra.

La meditación es el método más fructífero para acceder a la Luz. Se trata de una técnica que se aprende para tranquilizar a la mente, de forma que la Luz pueda expresarse en caso de que decida hacerse escuchar. El murmullo continuo que hace eco en el cráneo del hom-

bre moderno hace imposible que la Luz pueda expresarse de un modo claro. Siempre es posible para la Luz inundar la mente de un ser humano excluyendo todas las demás señales sensoriales, pero esto puede desembocar en la locura y sólo ocurre en circunstancias de extrema necesidad. Los místicos del Islam de la Edad Media, escribieron que la voz de Dios se puede escuchar siempre y en todas partes claramente, y que únicamente la obstinada estupidez de la humanidad la ensombrece.

Cuando la Luz se dirige a un individuo a nivel personal lo hace a través de la meditación de una forma percibida, con la cual la mente del individuo es capaz de mantener una relación. Cuando el mensaje es puramente emocional y espiritual, frecuentemente, se trata solamente de una blanca luminiscencia que puede percibirse en cualquier parte. Produce una sensación de felicidad, confort, amor, ocasionalmente temor y odio y puede estar acompañado de una melodía musical parecida al repicar de campanas de cristal y un perfume dulce.

No obstante, cuando el Mago busca unos símbolos de poder específicos para trabajar el Arte, la Luz, para complacerle, puede asumir una forma más concreta y sólida que posibilita la capacidad de gesticular y hablar de algún modo. Esto no es imprescindible, pero se trata del modo más eficaz para transferir el conocimiento necesario. Tradicionalmente, se piensa que es un ángel preocupado personalmente por el bienestar del individuo. Dado que se trata del aspecto personalizado de lo No Manifiesto que cuida del alma, se denomina el ángel guardián. El guardián se tratará más detalladamente en uno de los siguientes capítulos.

En algunas escuelas místicas son propensos a mantener que el guardián es un ser discreto y consciente de sí mismo, y prefieren llamarle el genio, o nivel espiritual superior del ser humano. Esto es detenerse en minucias. El guardián es lo que es y no cambia dependiendo de las diferentes perspectivas humanas de concebirlo, si bien estos conceptos pueden alterar las percepciones humanas. Es inherente a la mente, proyectar cierto sentido de la personalidad e identidad en otras manifestaciones. Debido a que es tan natural, este hecho se encuentra más cerca de la verdad que el intento de abstraer y objetivar a través de un juego mental.

El proceso para alcanzar un símbolo mágico con significado personal se compone de tres fases. En primer lugar el Mago aclara y tranquiliza su mente, sentándose pasivamente en un lugar especialmente

indicado para llevar a cabo rituales y meditación. Entra en un estado similar al de la hipnosis, abriendo un canal en su mente subconsciente. En segundo lugar, concentra todas sus facultades en cuestión que se le enfrentan —por ejemplo, el deseo de un símbolo con el cual pueda controlar eficazmente a los elementos del Fuego—. Esto es similar al hecho de enviar un rayo de deseo al centro del Ego. En tercer lugar deja su mente en blanco y espera la respuesta de la Luz.

Rara vez esta respuesta se efectúa con palabras o por la discreta entidad percibida denominada ángel guardián. Es más bien simbólica y surge en la mente consciente del mismo modo que cualquier otro pensamiento o deseo —espontáneamente, procedente de algún otro lugar—. Los símbolos que aparecen no encubren la verdad, sino que como podrían declarar los psicológos, se trata de las expresiones más simples de la verdad absoluta, que se hacen posibles utilizando el torpe instrumento del lenguaje. A través de las cuales, el Mago obtiene más respuesta, no menos.

Al principio sus inspiraciones serán esporádicas y poco claras. El Mago recibirá contestación a respuestas que aún no habrá formulado y sólo se dará cuenta de que son respuestas cuando hayan pasado por su mente las preguntas. A la Luz no se la pueden dar órdenes. Se revelará cuando el que la busque se encuentre preparado para recibirla —ni más ni menos—. Lo que el Mago pueda creer que va a recibir dentro de los conceptos y fragilidad humana no importa en lo que a la Luz se refiere.

Si las meditaciones son efectivas tendrá la extraña impresión de que piensa más allá del tiempo y de que llega a saber las cosas antes de aprenderlas. Su inspirado conocimiento, con frecuencia será confirmado meses después de haberlo adquirido. Si lee algún libro serio observará que algunas de las ideas expresadas ya formaban parte de sí mismo. Tendrá la sensación de haber estudiado intensamente el libro meses o años antes, aunque nunca lo hubiera abierto antes de ese momento.

Con el tiempo, el Mago aprenderá a aceptar con rezos de agradecimiento cualquier cosa que la Luz haya considerado oportuno conferirle, independientemente de que comprenda su propósito en el momento o no. Él puede cometer errores, la Luz jamás.

Los magos que se dedican a la magia negra frecuentemente se engañan a sí mismos pensando que pueden tomar atajos y «engañar al diablo». Es cierto que obtienen gran experiencia en magia al tratar con las cuestiones materiales. Inclusive logran símbolo mágicos personales de cierto tipo. Lo que debe entenderse es que, su fuente de entendimiento no es la Luz. Dicho entendimiento se encuentra corrupto. Puede que funcione eficazmente pero no es lícita a los ojos de Dios. Dicho entendimiento no es sabio.

El adepto impaciente y no religioso, puede pensar que merece la pena sacrificar la gracia de la Luz para alcanzar sus fines, pero no es tan sencillo. Por su naturaleza inherente, las entidades del mal (seres psíquicos que se encuentran en los sombríos límites de la manifestación) se encuentran ansiosos por expandirse en las regiones en las que la Luz se oculta. Proyectan la comprensión de la magia negra en las que son totalmente despreciables para la Luz, y el resultado es que los que se dedican a la magia negra se destruyen a sí mismos. No pueden manipular las fuerzas de las que se jactan dominar. Fracasan no a través de la sangre fría o la valentía animal —pues esto no les falta— sino simplemente a través de la ignorancia de la ley cósmica. La ley cósmica implica el modo en el que las cosas funcionan en el universo. Al negar la Luz, la persona que se dedica a la magia negra cierra sus ojos a la ley cósmica. Es como un ciego intentando conducir un coche en una concurrida ciudad. Avanzará a ciegas antes de que tenga lugar el desastre.

El mago negro vive unos años penosos e inútiles en el autoengaño, vanagloriándose de su poder material y de su ilícita comprensión, mientras se derrumba interiormente hasta que llega al punto en el cual no podrá regresar, cuando ya habrá perdido para siempre la Luz. Una vez que los demonios de la Oscuridad están seguros de su recompensa humana le abandonan y dejan sucumbir en la locura o en la miseria, o bien mediante drogas o directamente de su propia mano.

La leyenda de Fausto tiene mucho que decirnos a este respecto. Del mismo modo que Fausto descubrió que en un principio los demonios que se encuentran en el abismo del subconsciente llevan máscaras de ángeles. Revelan o prometen revelar conocimiento realmente valioso y dejan al Mago deseando más. En la medida en que progresa en su descenso desde la Luz, los demonios se presentan cada vez más abiertamente. Aunque el mago equivocado pudiera salvarse con una única palabra procedente de su corazón, esta palabra es más difícil de pronunciar. Por último, ni siquiera puede recordarse.

¿Cómo podría el Mago dejar de engañarse cuando busca la ins-

piración de la Luz? Teniendo en cuenta la parte de la ley cósmica que dice que todo tiene una razón de ser. Siempre que el Mago intente beneficiarse de lo que ha obtenido, puede asumirse que se encuentra en peligro de extraviarse en la oscuridad. Toda magia negra implica un inútil intento de engañar al destino y obtener algo más de lo asignado.

En la magia ritual, el Mago debería utilizar los nombres y símbolos de la Luz, excluyendo del círculo de protección cualquier cosa que se encuentre en desarmonía con la Voluntad del Todo. Cuando estos símbolos de la Luz están vinculados a la mente del Mago y puede entenderse verdaderamente el significado de la Luz, actuará a modo de segura protección. No obstante, debe recordarse que, «si se abusa de los símbolos de la Luz y se pervierten, se convierten en signos y símbolos de la Oscuridad».

Todo adepto que se sirva impunemente de los nombres y símbolos sagrados de la Luz con fines deshonestos y puramente personales y, por lo tanto, pensando en protegerse de las consecuencias naturales de su transgresión, en poco tiempo, los convertirá en impropios para representar a la Luz. Se tornan vehículos para las fuerzas del Mal y, únicamente el Mago imprudente, tendrá dudas acerca de su significado.

INVOCACIÓN

La invocación es la fuerza que conduce los poderes y cualidades de los espíritus al ego que se percibe, donde sufren una transformación mental, emocional y, en ocasiones, física. La llegada del espíritu al círculo se percibe como un cambio interno de la personalidad. Generalmente el Mago visualiza al espíritu rodeándole, como si se tratara de un manto de luz, sumergiéndose en las profundidades de su ser. Se trata de cierto tipo de posesión voluntaria, similar a la que experimentan los mediums que son transportados por el espíritu con el que establecen contacto, y los que practican el Vudú que sufrirán los efectos del arrebato y el agobio. Sin embargo, en la magia hermética el Mago siempre mantiene la autoconsciencia y el control.

La invocación se lleva a cabo principalmente para obtener control sobre los poderes del espíritu durante cierto tiempo. Del mismo modo, los guerreros primitivos se comían los corazones y cerebros de los enemigos derrotados para obtener su inteligencia y valentía, el adepto absorbe la esencia de un espíritu para aprovechar en su propio beneficio las virtudes de esa entidad.

Por ejemplo, si el Mago se enfrentara a un difícil problema matemático, podría invocar a Thot y percibir el problema a través de los ojos del dios Egipcio de la erudición. Si fuera necesario para un adepto femenino dominar una función social podría invocar a Afrodita, diosa Griega del amor y la belleza.

Generalmente la invocación se lleva a cabo para enfrentarse con una situación específica o quizá para experimentar brevemente la vida a través de la personalidad de un dios y, de este modo, aumentar la sabiduría. No obstante, algunas veces, se invoca a un solo espíritu repetidas veces. De este modo el Mago puede, en cierto sentido, lle-

gar a ser el espíritu. A través de una continua asociación su identidad, lentamente, se torna más parecida a la del espíritu. Durante las invocaciones puede convertirse realmente en el espíritu, y una vez finalizadas, algunas de las cualidades espirituales permanecen en él.

Son muchos los peligros que conlleva la invocación. A los espíritus les gusta introducirse en los cuerpos. Les produce una vitalidad de la que, de otro modo, no podrían disfrutar. Consecuentemente, los espíritus del tipo inferior son reacios a irse una vez que el ritual ha finalizado. El Mago puede creer que ha hecho desaparecer al espíritu, para percibir más tarde que actúa de un modo antinatural en él. Cuando se enfrenta a una situación de intensidad emocional, puede proceder de forma totalmente extraña a su personalidad. Esto revela al espíritu invocado previamente, que aún lucha por controlar su cuerpo.

A esto cabe añadir otro peligro. Cuando el espíritu asume control sobre el Mago puede transformarle sin que éste sea consciente del cambio. Generalmente todos piensan que son lo que realmente quieren ser. Recuerde a Jekyll y Hyde. Jekyll odiaba a Hyde —pero solamente cuando era Jekyll—. Cuando se convertía en Hyde, gozaba con el mal. Sin duda, muchas brutales matanzas que tienen lugar son la labor de los malos espíritus que poseen a aquellos que tienen un débil sentido del propio ser y de aquellos que juegan con la Ouija y con círculos mágicos.

Inclusive, cuando un espíritu que ha sido invocado es benigno, con bastante frecuencia, el Mago se intoxica con estas extrañas y nuevas sensaciones, olvidando la razón para llevar a cabo la invocación. John Dee, el gran mago Elisabetiano y filósofo fue víctima de dicha intoxicación. Los espíritus que invocaba deseaban compartir el conocimiento que buscaba, pero se intoxicó desesperadamente por su presencia. Por último se vio forzado a emplear a Edward Kelly como adivino y a escribir las cosas que éste le relataba.

La invocación depende de los métodos rituales establecidos. El espíritu es invocado en el interior del círculo por medio de sus asociaciones, las cuales son experimentadas por el mago a través de sus sentidos. Estos incluyen los símbolos visuales del espíritu, colores, substancias, nombres (tanto exotéricos como esotéricos), su olor, su planta o animal emblemáticos y quizá música apropiada. El Mago debe ser capaz de experimentar estas cualidades o de lo contrario no serán de ninguna utilidad. Por ejemplo, el adepto que sea ciego a los

colores no se beneficiará al utilizar el color asociado con un espíritu durante su invocación, pues los espíritus no poseen ojos; ven a través de los ojos del Mago.

Debe recordarse que el círculo es una prologación del ego. Cualquier cosa que se llame al interior del círculo se torna una parte del Mago, aunque él pueda exteriorizarlo a modo de voz, luz o algún otro fenómeno. La clave distintiva entre la invocación y la evocación es que al invocar un espíritu se le llama al interior del círculo y al evocarlo éste se manifiesta en el exterior del círculo. Todas las demás distinciones se derivan de este hecho y son secundarias.

El modo más seguro de evitar la posesión, la pérdida de Voluntad, con respecto a un espíritu, es limitarse a invocar espíritus benevolentes. Esta es la razón por la que se invoca a buenos espíritus y se evoca a malos espíritus. Nunca existe peligro al invocar la Luz de los ángeles de la Luz. El simple hecho de llamar a un espíritu en nombre de la Luz, asegura que no habrá lugar a engaños. La invocación se lleva a cabo para establecer las condiciones necesarias para que aparezca el espíritu:

> Te conmino - a ti que eres un ángel de la Luz y que estás destinado al servicio de un verdadero Dios, que se encuentra por encima y ante todas las cosas, a descender a este círculo mágico, etc.

Con los dioses paganos no se puede ser tan cuidadoso. Son astutos y poderosos, y su código moral no es Cristiano. No dudarán en engañar si lo desean. Esto se aplica a la mayoría de los dioses paganos. Por lo tanto debe poseer un método para importunarlos en el caso de que se negaran a alejarse. Uno de los métodos es el de someter su sello, una imagen geométrica de su nombre secreto, al fuego u otros elementos. Esto no sería necesario, pero el sello debería mantenerse envuelto en un lugar seguro para los casos de emergencia. El sello también puede atravesarse con la espada mágica, lo cual heriría al mismo espíritu o lo sometería a una presión hasta que se rindiera.

Un modo más simple y efectivo es el de invocar sinceramente a la Luz. La Luz expulsará a cualquier dios o demonio, pues tiene poder sobre todas las cosas. Cuando el corazón se encuentra pleno de Luz, no hay lugar en él para el mal. Una vez que el espíritu ha sido expulsado, el aura puede ser fortalecida y defendida contra su regre-

el Mago en muchos aspectos, pero la imagen sólida que mantiene en la mente, en un principio ayuda a la evocación. Una vez que el espíritu ha sido evocado, siempre asumirá la misma forma en las posteriores evocaciones, a menos que el Mago le ordene cambiar de forma.

El ritual de la evocación se comienza como es habitual. Se debe decidir la razón por la que se desea la ayuda del espíritu y se deben componer las palabras y gestos. El Mago tiene que sobrellevar un período de ayuno, oraciones y purificación. El Mago se vestirá y extenderá los instrumentos en la cámara del ritual, prestando particular atención a los símbolos, materiales y el objeto para que se manifieste el espíritu en el triángulo. El sello del espíritu se sitúa en el triángulo, envuelto cuidadosamente en seda. Si el espíritu es bueno o neutro, la seda tendrá que ser de color azul; si es maligno será negra.

El Mago se centrará y trazará el círculo en el mismo sentido a las agujas del reloj; después, desde el interior del círculo, se servirá de la vara para trazar el triángulo. Limpiará el círculo con fuego y agua. Se creará un vórtice en el interior del círculo, estableciendo comunicación con la Luz. Invocará la protección y ayuda de la Luz y establecerá su propósito para llevar a cabo el ritual. En ese momento, deberá sentir la presencia de la Luz y se sentirá muy excitado.

La evocación preparada se cantará con voz monótona, mientras el Mago concentra su Voluntad sobre el objeto que se encuentra en el interior del triángulo. Debe mantener la espada en su mano derecha. Las palabras de la evocación tienen que ser originales y compuestas por el Mago. A continuación facilitamos una evocación procedente de *La Clave de Salomón,* para que sirva de guía:

> Oh, Espíritu... yo te conjuto por el Poder, la Sabiduría y la Virtud del Espíritu de Dios, por el Divino Conocimiento que no ha sido creado, por la gran Gracia de Dios, por la Fuerza de Dios, por la Grandeza de Dios, por la Unidad de Dios; y por el Santo Nombre de Dios EHEIEH, que es la raíz, la fuente, el origen y la base de todos los demás Nombres Divinos, de donde provienen su vida y su virtud.
>
> Yo te conjuro... por el Nombre indivisible de YOD, que indica y expresa la Simplicidad y la Unidad de la Naturaleza Divina.

> Yo te conjuro... en el Nombre de IHVHELOHIM, que expresa y significa la Grandeza de tan alta Majestad.
>
> Yo te conjuro... por el Nombre de Dios el Poderoso y Maravilloso, que denota la Gracia y la Divinidad de Su Deífica Majestad.
>
> Yo te conjuro... por el más poderoso de los Nombres de ELOHIM GIBOR, que muestra la Fuerza de Dios Todo Poderoso, el cual castiga los crímenes de los malvados. El cual busca y castiga las injusticias de los padres con respecto a los hijos.
>
> Yo te conjuro... por el más santo de los Nombres de ELKOAHVA-DAATH que significa Vencedor de Dios.
>
> Yo te conjuro... por el más potente de los Nombres de ELADONAI TZABAOTH, que es el Ejército de Dios, gobernando en los Cielos.
>
> Yo te conjuro... por el más potente de los Nombres ELOHIM TZABAOTH, el cual expresa piedad, gracia, esplendor y conocimiento de Dios.
>
> Yo te conjuro... por el más potente de los Nombres de SHADDAI, que significa hacer el bien ante todas las cosas; yo te conjuro por el más santo de los Nombres EL CHAI, que pertenece al Dios Viviente.
>
> Por último, yo te conjuro... a ti Espíritu Rebelde, por el más santo de los Nombres de Dios ADONAI MELEKH, que invocó Joshua, y que estableció el curso del Sol a través de la virtud de Mehratton, su principal Imagen; y por la compañía de los Ángeles, que no cesan de llorar día y noche —Santo, Santo, Santo, Señor de los Ejércitos, el Cielo y la tierra se encuentran llenos de Tu Gloria—; y por los diez Ángeles que presiden los diez Séphira mediante los cuales Dios se comunica y expresa su influencia sobre lo terrenal, que son KETHER, CHOKMAH, BINAH, GEDULAH, GEBURAH, TIPHERETH, NETZACH, HOD, YESOD, y MALKUTH.[16]

La evocación original es considerablemente más larga, pero esta sirve de ejemplo. La evocación está destinada a henchir el corazón del Mago y encender su Voluntad. El que se ofrece aquí, sigue el descenso de la Luz desde lo No Manifiesto al mundo material, utilizan-

do los nombres pertenecientes al Árbol de la Vida a modo de palabras que infunden poder. Se trata de una forma razonable y efectiva de evocación, pero existen muchas otras.

En general, las evocaciones antiguas son demasido prolijas y se pierden en la forma. Las evocaciones actuales tienden a ser considerablemente más cortas y se pueden repetir varias veces para acumular efecto. El Mago debe conmoverse mediante al evocación, de lo contrario será inútil, a pesar de que esté bien ejecutada.

Las evocaciones deben hacer «vibrar» para que sean efectivas al máximo —se debe hablar con resonancia, desde las profundidades torácicas, de modo que la garganta y la nariz vibren con la fuerza de las ondas acústicas. Esta técnica la conocen bien los cantantes y actores de teatro, que la aprenden por necesidad. Si se lleva a cabo debidamente, las palabras de la evocación penetrarán y poseerán una calidad sonora incluso cuando no se pronuncien en voz alta.

Al final de la evocación, el Mago utiliza la punta de la espada para descubrir el sello que descansa en el triángulo. El sello se traza con la espada en el aire sobre el triángulo el triángulo psíquico previamente formado con la vara. El humo o vapor de agua, o lo que se vaya a utilizar, comenzará a unirse con el reluciente triángulo psíquico. Generalmente el rostro del espíritu es lo primero que surge. Si el Mago está utilizando un espejo mágico, únicamente la imagen del espíritu aparecerá en las profundidades del cristal.

Puede que sea necesario repetir la evocación, la cual debería expresarse en un tono que imponga. En cualquier caso, el Mago nunca debe perder la disposición. Esto es lo que los malos espíritus esperan, utilizar la ira del Mago en su contra. Si no se presenta ningún espíritu, el Mago debe ordenar por los santos nombres de Dios que cualquier ser que se encuentre en el triángulo se muestre inmediatamente. Si se encontraba encerrado un mal espíritu, al momento se hará visible.

El hecho de que aparezca un espíritu confirma el poder que el Mago tiene sobre él. Ninguna entidad maligna se humilla gustosamente ante un ser humano. El Mago puede dirigirlo confiando en que sus órdenes serán obedecidas. No obstante, si el Mago actúa inseguro de sí mismo, el espíritu puede sentirse suficientemente intrépido y fingir para desafiarle. Vociferará y bramará esperando que el Mago pierda la paciencia y sentido común, no obstante, no podrá dañarle dentro

del círculo y, por último, obligado por la autoridad de la Luz, le obedecerá.

En realidad, los demonios tienen poco poder sobre los seres humanos. No pueden matar por su propia autoridad y esta es la razón por la que hacen pactos con los seres humanos débiles. Inclusive el hombre o la mujer inferiores son partícipes de libre voluntad y pueden pactar con la muerte. El mal pretende gobernar al hombre que ha declarado juramento, pero sin el hombre será tratado como un esclavo, es ineficaz. A través de la intimidación el ser maligno consigue que el hombre lleve a cabo su maleficio. El hombre puede dar licencia a los demonios para que maten a otros hombres en su nombre, y todas las consecuencias de estas acciones caen sobre el alma maldita del hombre.

Una vez que el espíritu ha sido enviado para ejecutar su cometido, el sello se cubre de nuevo, cuidadosamente con seda, con ayuda de la espada. La abertura del círculo se ha cerrado, y todas las influencias vinculadas con la oscuridad exterior desaparecen. El ritual termina del modo usual, el Mago tendrá cuidado de guardar el sello del espíritu en lugar seguro.

El fracaso de las evocaciones siempre se puede atribuir a la falta de preparación por parte del Mago. Éste debe pensar en el éxito antes de comenzar. Incluso así, la reacción generalizada, la primera vez que se evoca a un espíritu es la de la incredulidad, secundada por el terror. El Mago nunca se encuentra absolutamente convencido de que el espíritu vaya a manifestarse hasta que lo ha visto con sus propios ojos, a pesar del estudio y la preparación. Esta es la razón por la que resulta más fácil para un principiante trabajar con un grupo establecido; su falta inicial de confianza no es el factor más importante. Una vez que el espíritu ha sido evocado con éxito, las futuras evocaciones son más sencillas pues el muro de la incredulidad se ha traspasado.

Por último, la evocación se torna un instrumento para llevar a cabo el ritual deseado, como cualquier otro. Sin embargo, el Mago se transforma interiormente tras una evocación. Su percepción de la realidad se ha ensanchado horizontes, y nunca volverá a percibir el mundo del mismo modo.

ne, en alguna medida, control sobre el mismo: puede comunicarse con él y esperar su respuesta, y al llamarlo, esperar verlo.

Generalmente, el Guardián se visualiza con forma de ser humano del sexo contrario, de refinada belleza y bañado en luz. Un adepto masculino percibiría un Guardián femenino, y un adepto femenino, un Guardián masculino. Tradicionalmente se decía que el Guardián era de color opuesto: una mujer blanca vería a un Guardián masculino y negro. La razón de esta oposición es que el Guardián representa al compañero espiritual y por lo tanto la comunión con el Guardián es la unión mágica del hombre con Dios.

La similitud entre el ángel guardián y el dios alado Mercurio se denotará enseguida. El Guardián es un Mercurio personal. Mercurio es una abstracción de todos los Guardianes; pues en realidad sólo existe un Guardián, diversificado en varios billones de consciencias humanas. Todas las visitaciones angélicas, como la de los pastores en el nacimiento de Cristo, son visitaciones del Guardián en diferentes guisas. Cada hombre y mujer concibe al único Guardián. En cierto sentido, sólo existe un ángel con diferentes nombres y rostros, dependiendo de la tarea que tenga que desempeñar.

En magia, la principal utilización del Guardián es la de obtener instrucción para vivir en armonía con la Luz. A un nivel más mundano, el Mago se sirve del Guardián para conocer los mecanismos del sistema personal de la magia que no viola la ley cósmica. El Guardián se encarga de apartar los bloqueos psíquicos y de que sigan funcionando los resortes del poder, de modo que los símbolos del Arte puedan utilizarse prácticamente. El Guardián sirve de guía en momentos de difíciles pruebas y confusión.

La conversación con el ángel guardián y la inspiración directa de la Luz pueden distinguirse, pues el Guardián cubre las necesidades personales del Mago, generalmente a través de sus sentidos, mientras que la Luz tiende a ser más abstracta y no posee sentido del tiempo. La inspiración directa de la Luz y la conversación del Guardián son dos aspectos del mismo proceso de iluminación, pero el Guardián es un instrumento que concentra el conocimiento divino en necesidades humanas específicas.

El Mago nunca debería tener la sensación de manipular al Guardián para satisfacer sus propias necesidades. La verdad es justamente lo contrario. El Guardián, únicamente, manifiesta su poder con la autoridad del Todo. Se encuentra totalmente sometido a la Luz

y no tiene ningún efecto en cuestiones que no estén relacionadas con la Luz. El Mago no puede obligarle a realizar aquello que no se encuentra establecido. Durante algún tiempo, el Mago puede pensar que está utilizando a su Guardián, pero finalmente se dará cuenta de que el Guardián se ha estado sirviendo de él, pobre arcilla, para ejecutar las órdenes de lo No Manifiesto. El Mago ignora las advertencias de su Guardián poniendo en peligro su alma. Una vez que ha sido rechazado, el Guardián tardará en hablar de nuevo. Debe insistir para ganarse sus cuidados; debe llevar a cabo todos sus mandatos al pie de la letra, y no dar por sentada su presencia, de lo contrario se marchará. Debe aclararse que el Guardián no le abandonará, pues se encuentra estrechamente vinculado a él. El hecho de no tener en cuenta las palabras del Guardián crea una barrera en la mente del Mago. El Guardián no se encontrará menos dispuesto a guiarle, pero el Mago se cegará por su propia vanidad.

Tampoco debería cometer el error de imputar principios humanos al Guardián. Puede que no exista diferencia terrenal para el ángel si su huésped humano es arrollado por un camión. Este suceso puede encontrarse en armonía con el Todo. No confíe en que el Guardián actúe como si fuera un perro guardián. Le protegerá si es esa la tarea que tiene que desempeñar —no intervendrá si no existe razón alguna para que su existencia continúe—. Si lo hiciera, ningún hombre ni mujer moriría, y la Tierra estaría abarrotada de seres humanos.

Únicamente cuando el hombre actúa como agente de las fuerzas superiores, puede superar su pobre vida material. Solamente cuando desea servir de receptáculo a la Luz, estas fuerzas se interesarán activamente por su bienestar físico. Es muy duro pero cierto. Por supuesto, las personas sirven a la Luz de modos diferentes. Si el servicio tiene que realizarse a través de la magia, el Guardián hablará de magia. Si es a través de la poesía, el Guardián se dispondrá a representar a una Musa e inaugurará una fuente de bellas palabras. Si es a través de las matemáticas, hablará de números. Para conversar con su ángel guardián, el Mago simplemente deberá transformarse en recipiente.

Piense en la voz del Guardián como si fuera un susurro y en las del mal como si fueran un estruendo. Cuando se presenta el más mínimo ruido en el oído del Mago, el susurro no se puede percibir, aunque siga hablando. El mal puede presentarse de muy diversas guisas:

La humanidad se puede dividir en tres partes, basadas en la interacción de sus ángeles personales y demonios. La orden inferior de la Humanidad vive la vida guiándose por completo por las voces de sus diablos, sin dudas ni preguntas en lo que respecta a sus futiles, insignificantes y horribles vidas. Se trata de la parte más baja, ni siquiera pueden ser comparados con bestias sin atentar contra la naturaleza. No cambiarán, ni se les puede ayudar, únicamente conocen y se preocupan por las cosas materiales.

La clase media de la humanidad, es decir, la mayoría, se guía por las estridentes voces de sus diablos, si bien en contadas ocasiones ofrecen atención a las sosegadas voces de sus Guardianes, generalmente cuando sus diablos no han podido desviar su atención. El gran poder del Guardián es que habla de la verdad. El mal vocifera, maldice y aporrea el suelo para llamar la atención, pero siempre dice mentiras. Tras largo tiempo, algunos hombres se hacen conscientes de las mentiras y comienzan a buscar la verdad sinceramente. No obstante, la mayoría considera más fácil creer que los embustes son verdad, haciendo que el universo caiga sobre sus cabezas y codiciando una bolsa llena de piedras como si se tratara de diamantes.

Por último, existe la tercera clase de la humanidad que parece reconocer la voz de sus ángeles desde que nacieron y nunca se dejan conducir erróneamente por sus diablos personales, que en estos casos aislados parecen estar mudos. El misterio es cómo llegan a nacer estas personas. El Mago debería envidiar su inocencia y, al mismo tiempo apiadarse de ellos, pues no necesitan luchar contra las adversidades y no tienen oportunidad de adquirir la fuerza necesaria que se obtiene al superar obstáculos. Estas personas son como gatos caseros consentidos que nunca maúllan o arañan y, por esta razón, se les trata cariñosamente vayan donde vayan. Algunos de ellos caen en la nieve bajo alguna extraña circunstancia; entonces mueren rápidamente, pues no se pueden defender de ningún modo.

Se asume que el Mago pertenece a la segunda clase, como la mayor parte de la humanidad. Cuando intenta convocar al Guardián, debería asegurarse de que en su lugar no va a aparecer su demonio personal. Cuando el Mago lucha por mantener contacto con el Bien definitivo, siempre existe el peligro de llegar al Mal definitivo, ya sea por error o estupidez. Únicamente la pureza le protegerá y guiará —pureza de pensamiento, pureza de Voluntad y pureza de esperanza— pues, después de todo, la pureza es el Guardián.

FORMAS DE LOS DIOSES

Sólo existe un Dios, desposeído de forma o atributo, de nombre y de rostro, es el comienzo y el fin, el primero y el último, que fue, es y será. Los dioses menores procedentes de mitos y leyendas son emanaciones limitadas de una única y verdadera Deidad. Por esta razón se les trata con respeto, pero sin reverencia o adoración.

El Mago no debe cometer el sacrilegio de ofrecer sus oraciones a un dios menor. Los dioses son herramientas de las que se podrá servir con la autoridad de la Luz. Debido a que la Luz es la primera emanación, todas las cosas se encontrarán sometidas a la misma. El hombre no necesita arrodillarse ante ningún ser como un nombre y una forma, a pesar de su terrible apariencia. Dichas formas espantosas se derriten como si fueran cera cuando la Luz las ilumina. Su esencia la forman sueños procedentes de lo No Manifiesto, y sus formas son sueños de la humanidad.

Las formas de los dioses nunca son creación de un individuo; siempre son la labor de la mente de un grupo de una cultura. Por esta razón, una única mente no puede llegar a comprenderlas por completo. Si bien disfrutan de la forma que ofrece la voluntad de la gente, los dioses no son meras ilusiones, sino aspectos de la manifestación cultural que ha sido reconocida y rodeada mágicamente, cristalizándose en discretas formas provistas de motivos comprensibles.

Consideremos al dios pagano Thor. Algunos creen que Thor es una ficción procedente de la imaginación de los nórdicos. Un dios desprovisto de una existencia real. Otros dicen que debido a que Thor fue producto de la voluntad concentrada de la gente, existe en cierto nivel evasivo pero real del ser y que continuará existiendo siempre que la mente del hombre lo conciba. Otros mantienen que las mentes

ra formar un nombre. Este proceso es cabalístico y se denomina Notaricón. El nombre de AGLA, que es un nombre de Dios, se une mediante el Notaricón a partir de la frase hebrea «Eres poderoso por siempre, oh señor». No obstante, es totalmente innecesario utilizar un idioma extranjero. Una letra es una letra. Los poderes del alfabeto inglés son tan importantes como los del Hebreo, el Caldeo, el Árabe o cualquier otro.

El nombre del espíritu en el ejemplo se convierte en GRAFW. Para pronunciar el nombre pueden ser necesarios pequeños ajustes que lo faciliten, quizá añadir vocales y yuxtaponer letras. El hecho de no añadir nada es completamente arbitrario. Todos los elementos del nombre deben estar directamente relacionados con el espíritu. El nombre de GRAFW puede pronunciarse alargando la cuarta letra hacia la primera parte de la palabra, se representa por: GRFlaW.

Debido a que el nombre proviene de la esencia del espíritu, éste tiene poder sobre el espíritu. De hecho, el nombre es el espíritu en una forma más condensada. Formulando el nombre adecuadamente, el Mago puede hacer surgir el espíritu. Destruyendo el nombre —por ejemplo leyéndolo hacia atrás, o quemándolo ritualmente— el Mago puede eliminar al espíritu. El nombre puede utilizarse como foco para contener al espíritu físicamente cuando no se va a hacer uso del mismo; cuando el nombre se escribe en un pentágono o estatuilla, es posible que el espíritu resida en el interior del objeto hasta que éste sea llamado.

Del nombre del espíritu telesmático se deriva, por diversos medios, su sello. También denominado carácter o signáculo, el sello es un signo geométrico que representa al espíritu y actúa como canal visual de comunicación y orden. Debido a que es visual, el sello se puede mantener en la mente mediante la exaltación de un ritual mayor que las letras del nombre. El sello es otra forma del nombre o identidad, del espíritu. Se describirá en el siguiente capítulo.

No existe una diferencia esencial entre convocar un espíritu y crear una imagen telesmática. En el primer caso, el Mago se sirve de elementos derivados de la tradición, y en el segundo caso, él mismo elige todos los elementos, guiado por su propósito. El método para formar imágenes telesmáticas se puede aplicar fácilmente a los espíritus existentes que generalmente se describen tan pobremente en la literatura, pues al hacerlos surgir necesita crear sus imágenes en la mente. Comenzando con lo que se conoce acerca de la naturaleza de

un espíritu determinado, se puede construir una forma y a su vez extraer de esa forma un nombre esotérico mágico. Después se puede elaborar un sello, basado en el nombre esotérico.

Una vez que se ha concebido la forma del espíritu, se la debe dar vida. Su nacimiento es como la concepción de una obra de arte: no forma parte de una realidad tangible. Los espíritus se hacen reales a través de rituales de invocación y evocación, a los cuales nos hemos referido anteriormente. Como acto separado, el Mago puede desear infundir vitalidad simbólicamente en la imagen telesmática, pero no es necesario. La vitalidad de un espíritu procede del mismo lugar que la vitalidad del Mago —lo No Manifiesto—. Simplemente haciendo aparecer al espíritu hasta que el Mago pueda experimentarlo, el Mago ha causado su nacimiento.

Puede impedirse que un espíritu telesmático se vuelva loco en caso de que se le haya otorgado una vida finita que finalice con su inutilidad. Su muerte puede presentarse automáticamente o ser provocada por el Mago cuando lo considere oportuno. Frecuentemente ambos factores limitados se construyen en la imagen telesmática como una seguridad frustrada, el Mago debería estar incapacitado para operar la destrucción automática tras un período de tiempo determinado.

Basándonos en el ejemplo mencionado anteriormente, el Mago debería dar al temible guardián que ha creado un período vital de un ciclo lunar, incrementando su poder en la medida en que la Luna crece y decrece según sus fases. Además, debería aprisionar simbólicamente el corazón del espíritu en una pequeña bola de cera para asegurar su obediencia inmediata. Guardará la bola con los sellos y palabras de poder para mantenerlos a salvo. En el momento en el que el espíritu sobrevive a su utilidad, el Mago arrojará la bola al fuego, formulando un encantamiento para la completa destrucción del espíritu.

Un Mago competente no sufrirá amenazas de sus imágenes telesmáticas. El peligro estriba en que se aficione a dichos seres, o que incluso llegue a quererlos. Si esto ocurriera puede que le faltara Voluntad para matarlos, aumentando así el peligro. Al principio sumisos y serviles, los espíritus absorberán los poderes ocultos del Ego del Mago fortaleciéndose día a día, hasta que al final se tornarán demasiado poderosos para recibir órdenes; dado que los espíritus se fortalecen a expensas del Mago, éste se debilita. Los espíritus liberados

En magia el sello se utiliza como foco físico a través del cual una entidad del subconsciente puede canalizarse y ofrecer una presencia tangible. Es decir es el gálibo sobre la abertura del Ego que asegura que la fuerza de lo No Manifiesto que surge a través del Velo toma la forma deseada y no otra. A través del sello se realiza el poder de un espíritu. Todos los tipos de magia dependen de los sellos de un modo u otro. Éstos pueden ser muy refinados —constantes numéricas o más bien toscas— ídolos de barro. El término «sello» se aplica más específicamente a los diseños dimensionales que pueden dibujarse, pintarse o imprimirse.

Muchos oculistas son conocedores de que los sellos tradicionales poseen una fuerza terrorífica, similar a una pistola cargada que incluso un niño puede disparar inadvertidamente. Aconsejan seriamente al principiante para que no se inmiscuya en materias que desconoce. Por supuesto, como el aprendiz de brujo, el principiante se sumerge ávidamente a la primera oportunidad, pero generalmente los resultados le decepcionan. Aún desconoce que el único poder de la magia subyace en su interior.

Los espíritus adquieren forma e identidad solamente a través del Mago. Ningún sello, aunque sea inteligentemente diseñado, evocará a un espíritu por sí mismo, igual que un martillo por sí sólo no clava un clavo. Un sello es una herramienta de la mente humana. No posee voluntad, ni deseo, ni intención. Es una llave que puede bloquear una puerta específica en el subconsciente, pero solamente si está bien fabricada y el Mago aprende a utilizarla.

Los sellos son similares a las palabras —si su significado no se entiende serán como garabatos de tinta sobre un papel, completamente impotentes—. Las entidades psíquicas responden únicamente a los estados mentales del Mago. El término «Estado mental» aquí se utiliza para describir todos los pensamientos gestálticos, emociones, impulsos y sensaciones que existen en el universo personal del individuo en un determinado momento. Los estados mentales pueden cambiar por completo de un momento a otro; o pueden renacer continuamente, como la llama de una vela, ininterrumpidamente.

Los estados mentales específicos resuenan en armonía con seres psíquicos en particular. Para cada espíritu existe un único estado mental que interpreta como llamadas que se manifiestan en el círculo de la consciencia. Cuando la polaridad de este estado mental se invierte, el espíritu interpreta el cambio como rechazo. Ningún espíritu puede deshacer las directrices de su estado mental. Está destinado a reaccionar de ciertos modos debido a su naturaleza, vibrará armónicamente como la cuerda de un instrumento musical con otra melodía en el tono preciso.

Un sello únicamente tiene poder cuando invoca la clave de un estado mental. A través de la meditación y la determinación, el Mago será capaz de infundir a cualquier sello algo de fuerza de forma que cuando sea visualizado resonará en su subconsciente. Los mejores sellos son aquellos que por sus líneas y colores proporcionan el estado mental necesario. Los sellos más pobres realmente obstaculizan el clima mental apropiado a través de elementos discordantes. No obstante, un sello visualizado antes de saber cómo se puede unir a una entidad en particular, invocará únicamente aburrimiento.

Esto diferencia a los sellos de los símbolos universales del Arte tales como el pentagrama y el triángulo. Por su aspecto, un símbolo universal induce en todas las personas que lo observan una comprensión similar sobre algún principio general. Un sello debe estar vinculado a una serie de ideas concretas antes de que pueda entenderse. Si los sellos son letras, los símbolos son números; si los sellos son melodías, los símbolos son ritmos. Un hombre sin educar, náufrago en una isla, podrá observar los símbolos universales y darles un sentido, si bien este sentido se encontrará por debajo del nivel de la verbalización. Por otra parte, si estudió los sellos obtendrá sólo confusión. Los sellos parecen arbitrarios excepto al individuo que se relaciona interiormente con ellos en un estado mental específico. Los sellos tradicionales con frecuencia están basados en sistemas formales o abstractos que poseen poco significado vital para el subconsciente. Se trata de modelos técnicos que se adaptan admirablemente a una clasificación intelectual, pero en la práctica son simples e insensibles. En dichos sellos se debe depositar gran cantidad de energía antes de que de ellos pueda surgir el bien. Los medios tradicionales para elaborar sellos frecuentemente no ofrecen mejores resultados que los que se obtendrían recortando diversas formas en papel e introduciéndolas en un sombrero, para después sacarlas al azar y atribuirlas a espíritus concretos. Los estados mentales necesarios no se fomentan.

El sello perfecto sería capaz de suscitar el estado mental deseado en cualquiera que lo observara. Es casi seguro que dichos sellos aún no han sido descubiertos. Esto no quiere decir que sean teóricamen-

diante su Guardián o directamente con ayuda del cual, el espíritu pueda ser convocado y dirigido.

El sello será ofrecido con tranquilidad, frecuentemente en un momento inesperado. Generalmente, tomará la forma de una imagen persistente, y el Mago quizá tarde en ser consciente de que se le ha otorgado el sello que buscaba. Es posible que el sello se le entregue antes de que el Mago pregunte por él, debido a que el tiempo es un concepto humano y no implica obstáculo alguno para la Luz. El Mago debe aprender a ser un instrumento sensible y bien afinado para la Luz, si quiere tener éxito a la hora de obtener los sellos intuitivamente.

Una antigua técnica de concentrar la atención es la de situar un pequeño plato de plata sobre el altar y pedir al Guardián que inscriba el sello sobre su pulida superficie. Los sellos enviados de este modo, se decía, que aparecían en pequeñas gotas de rocío semejantes a filamentos de tela de araña. Indudablemente, la formación de esas gotas de rocío tuvo lugar pues la ventana de la cámara del ritual se encontraba abierta y el ritual comenzó a primera hora de la mañana. El Mago se precipitó a copiar la imagen antes de que ésta desapareciera. Cualquier superficie brillante y lisa servirá, un plato de cobre, oro o inclusive cristal.

Los cristales se pueden utilizar a modo de sellos intuitivos, igual que el dibujo que se realiza de un modo automático. El humo y el vapor de agua ofrecen medios adecuados, en los que las imágenes se pueden formar. Mirando fijamente un modelo abstracto, en un estado mental receptivo, el Mago puede conseguir que ciertas líneas se adelanten, mientras otras retroceden. Un espejo negro se puede obtener dando varias capas de esmalte a un plato de cristal en su parte posterior, y montándolo en un marco. Debería observarse en casi completa oscuridad y sin que hubiera reflejos en la superficie del espejo.

Una vez que se ha recibido el sello, se le deben aplicar los símbolos y palabras de poder para asegurarnos de qué es lo que parece ser. Si el sello ha sido introducido en la Mente del Mago por las fuerzas del caos —no es lo mismo si sus intenciones son puras— creará discordancias cuando actúe contra la Luz. Surgirá de él un horrible sonido como si fuera una triste campana y debe desecharse para seguir buscando una forma aceptable.

Ninguno de los medios para formar sellos es completamente satisfactoria. El método intuitivo depende demasiado del capricho, mientras que la Rueda del Sello es totalmente estricta. Es indispensable un compromiso tanto efectivo como práctico entre la libertad y el formalismo. Aquí ofrecemos un método para elaborar sellos que combina el carácter intuitivo y mecánico.

El nombre esotérico de un espíritu se convierte en sello aplicándolo a la Rueda del Sello. Esta parte del proceso es mecánica. Después el Mago estudia el complicado sello intuitivamente, buscando los aspectos que debe cambiar o eliminar. Los cambios nunca deben ser arbitrarios y se pueden alcazar de muchos modos. El Mago puede alterar las palabras de la frase descriptiva del nombre del espíritu para producir un sello más apropiado, o bien cambiar el orden de las letras del nombre.

También puede hacer uso de la versión inglesa de la Cábala de las Nueve Cámaras, Aiq Bekar, que se ha llenado con las veintiséis letras del alfabeto inglés.

A = 1 J = 10 S = 100	B = 2 K = 20 T = 200	C = 3 L = 30 U = 300
D = 4 M = 40 V = 400	E = 5 N = 50 W = 500	F = 6 O = 60 X = 600
G = 7 P = 70 Y = 700	H = 8 Q = 80 Z = 800	I = 9 R = 90

Fig. 126

Se trata de la misma cuadrícula que se utiliza en el juego de Tres en Raya; los niños se sirven de ella para idear códigos secretos, en los que una letra se puede representar por el ángulo de la cuadrícula. A se representaría por el ángulo ·⌟ , el punto significa que se trata de la primera letra del compartimento. Este código es antiquísimo y procede de la antigua taumaturgia. Es curioso que haya llegado hasta nuestros días a modo de juego para niños.

Utilizando a Aiq Bekar el Mago puede convertir una letra en otra

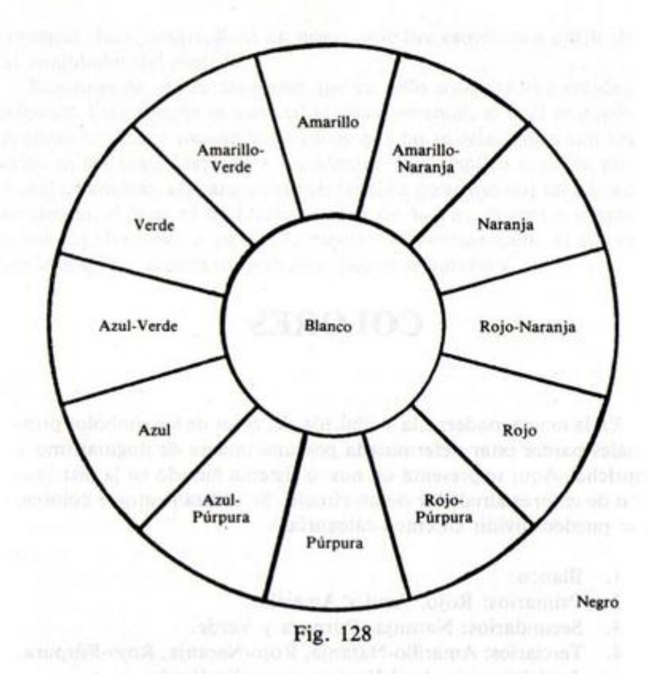


Fig. 128

1. Blanco

Es el color de la iluminación espiritual que brilla partiendo del centro del Ego hacia el rostro del Todo-Padre.

Newton demostró con prismas de cristal que la luz blanca es una amalgama de todos los colores del espectro. Antiguamente se desconocía que la luz blanca fuera un compuesto. Parecía el color más enrarecido y puro de todos. Es transparente y no se le puede atribir una cualidad en particular —como el agua pura carece de sabor— e ilumina y se difunde por todo el mundo. Por esta razón los filósofos asignaron al blanco el Espíritu de lo No Manifiesto que se encuentra en todas partes y en ningún sitio, que promueve lo que se ve, pero es invisible. En la alquimia se describe como si se tratara de una paloma blanca, como la nieve que volara en círculo alrededor de la niebla del Caos, con un grandioso fulgor tras ella, para dar forma al mundo.

El actual conocimiento de que la luz blanca es un compuesto, refuerza la atribución del blanco al Espíritu. Del mismo modo que la blancura integra todos los colores, el Espíritu encarna todas las formas y substancias. Debido a que los colores son elementos subjetivos de la luz, existen sólo en la mente del observador, por lo que son formas subjetivas de los elementos del Espíritu.

2. Primarios

Son los tres colores de los que se derivan todos los demás. Existen dos tipos de colores primarios, los que se reflejan de la pintura y otras superficies coloreadas y los procedentes de puras longitudes de onda de la luz. Los pigmentos de los primarios son rojo, azul y amarillo. Los colores primarios de la luz son rojo, azul y verde.

Durante años se creyó que el amarillo era un color primario. Cuando la ciencia hizo capaz la producción de rayos puros de color se supo que dos colores no se podían combinar para formar el verde; por lo tanto el verde era primario. No obstante, el amarillo podía formarse combinando rayos verdes y rojos; no era primario.

La confusión surgió, pues los pigmentos reflejaban no uno, sino varios colores, de los cuales uno era el predominante. Cuando la pintura amarilla se mezcla con azul, el color resultante es el verde debido a la interacción de los otros colores implicados, no sólo por la acción del azul sobre el amarillo.

Se utilizan los pigmentos primarios pues la magia práctica trata con ellos casi exclusivamente y también porque son tradicionales.

Relacionar los colores primarios con los tres principios de la tercera trinidad de la emanación es bastante sencillo:

Rojo. Es el color masculino, del Padre, de la Voluntad, de la acción, de la orden, del fluir hacia el exterior. Su naturaleza es ardiente y explosiva.

Azul. Es el color femenino, de la Madre, de la reflexión y de los sentimientos interiores, del secreto, de la educación y de la formación, es el color de los lagos y océanos, y del cielo. Su naturaleza es pasiva y complaciente.

Amarillo. Es el color de lo andrógino, del Niño, del intelecto y el aprendizaje, de la meditación. Puede ofrecer y dar, puede actuar o esperar dependiendo de las circunstancias. Es el color del arte. Su naturaleza se representa por una senda de luz dorada que se refleja en la superficie del mar y que proviene de la luz del Sol al amanecer.

3. Secundarios

Los tres secundarios son el resultado de la combinación de los primarios en pares. Cada uno de ellos comparte las cualidades de sus padres, y al mismo tiempo es individual.

Naranja. Su opuesto es el azul y es la combinación del amarillo con el rojo. Es el color del éxito material, la resolución y el triunfo mundial. Es energético pero no impetuoso, se difunde con sentimientos opuestos y buen humor.

Púrpura. Su opuesto es el amarillo y se forma mediante la combinación del azul y el rojo. Es el color menos favorable, posee una cualidad enfermiza perteneciente a la putrefacción y corrupción. Es el color de la inutilidad y la pasión impotente.

Verde. Es el opuesto al rojo en la rueda de los colores y forma parte del amarillo y el azul. Es el color del amor, de la repartición y de la aceptación. Es el color de la magia natural de la variedad de Pan. El verde está vinculado a los espíritus de los bosques y al alegre abandono de la primavera.

4. Terciarios

Los seis terciarios resultan de la combinación de los secundarios con los primarios. Mágicamente son menos potentes pues están un nivel más alejados de la Luz.

Amarillo-Naranja. Su opuesto es el Azul-Púrpura. Es el color del queso suave. Representa el cálculo combinado con el esfuerzo por alcanzar fines deseados. Es diplomático y abierto a la sonrisa, el elemento de la mente es más potente cuando es de este color.

Rojo-Naranja. Su opuesto en la rueda es Azul-Verde. Es el color del ambar, de la alegría y las travesuras. Posee la energía de los espíritus infantiles, difíciles de dirigir pero carentes de malicia.

Rojo-Púrpura. Su opuesto es el Amarillo-Verde. Es el color del vino de Oporto, el de la fuerza bañada en brutalidad o estupidez. Su energía tiende a la inactividad y el decaimiento.

Azul-Púrpura. Su opuesto es el Amarillo-Naranja, es el color del cielo en el crepúsculo. Representa la inactividad y la frialdad, los venenos de tipo físico, social y mental y del encubrimiento de crímenes y corrupción.

Azul-Verde. Su opuesto es el Rojo-Naranja, es el color de las misteriosas profundidades del océano. Color limpio y vivo, se oculta así mismo y en su interior encierra el ingenio y la templaza. Puede ser educador y tonificante.

Amarillo-Verde. Su opuesto es el Rojo-Púrpura y es el color de la hierba en primavera. Simboliza una combinación letal de energías vitales y adaptación, no necesariamente hostil pero extremadamente potente. Puede tener el aspecto de un monstruo de ojos verdes que busca despiadadamente su inevitable venganza.

5. Negro

El negro no es un color real, pero es el resultado de la desaparición de la luz. Representa la antítesis del Espíritu. Para entender el negro hay que saber lo que es el Mal.

El negro es la sombra donde no existe la luz. Únicamente se puede reconocer porque la luz se encuentra junto a este color, por lo tanto define la sombra, otorgándole una forma engañosa. En el mundo físico no existe nada más que la completa oscuridad, pues cierto tipo de radiación siempre se encuentra presente en un espacio cerrado. La oscuridad, como todo, debe su forma a la luz.

El mal representa un lugar allí donde el Espíritu se debilita. Un alma maléfica es aquella que se ha ensuciado ante la Luz. Igual que el cáncer, el mal crece quitando espacio a la Luz. Una chispa de Luz hace que desaparezca, pero nunca puede destruirse, pues nunca existe verdaderamente. Siempre se encuentra dispuesta a aparecer en el momento en el que el Espíritu se debilita.

Debido a la caída de la humanidad de la gracia de Dios, las cualidades ilusorias de la oscuridad parecen reales a las percepciones humanas. Toman la forma de la crueldad, indiferencia, odio y silencio, pero la única característica que las une es el vacío.

ineficaces. Esta es la razón por la que se sienten atraídos por los seres humanos. Los seres humanos son la fuente de poder pero desconocen cómo dirigirlo. Los espíritus saben cómo conducir esta fuerza pero no pueden hacerla traspasar el Velo.

En un sueño, el soñador es Dios. El durmiente crea el universo del sueño de modo análogo al que el Espíritu divino crea el universo físico del tiempo y el espacio. De acuerdo con una creencia hindú, todos los hombres son sueños de Brahma. Según la doctrina Hermética, todo lo que se encuentra abajo es igual a lo de arriba.

Los soñadores son dioses durmientes inconscientes de sus grandes poderes. No dan muestras de libre Voluntad mientras sueñan, sino que meramente ejercen un papel; no obstante, inclusive el peor de los actores sabe la razón por la que actúa; el soñador desconoce tanto la razón por la cual se encuentra presente en el sueño como lo que va a ocurrir a continuación. Es un juguete para las entidades del sueño, tomando un camino y otro por deseos ajenos.

Esta pasividad que tiene lugar durante el sueño continúa a lo largo de todas sus vidas en la inmensa mayoría de la humanidad. Hombres y mujeres son peones de sus mundos psíquicos hasta el día en el que mueren. No escriben el guión de sus sueños ni lo dirigen.

No tiene que ser así. El soñador tiene poder para gobernar sus sueños y visiones. Como el Kraken que despierta puede resurgir a la consciencia y con una única palabra hacer sucumbir al mundo entero, pues en el sueño puede construir y destruir. Del mismo modo que el consciente puede aprender a gobernar a los elementos del subconsciente de la mente durante la vigilia, también puede gobernarlos durante el sueño.

Cuando estamos despiertos, frecuentemente el subconsciente controla la acciones pues la consciencia no es suficientemente sensible para observar las entidades invisibles del subconsciente cuando éste trabaja. Esta fuerzas sólo pueden percibirse por sus efectos. No obstante, durante el sueño, los elementos del subconsciente son visibles a la consciencia en cuerpos simbólicos que expresan los deseos. Esto les torna vulnerables. En el sueño, el deseo se hace realidad. El paisaje de los sueños es un campo de batalla sobre el cual aparecen el subconsciente que dirige y el ego consciente que actúa. Cuando el sueño finaliza regresan a sus mundos respectivos, pero llevan consigo las cicatrices de la guerra.

Para la mayoría de la gente, el resultado de cada pelea está decidido antes de que ésta comience. De hecho, con cierto tipo de sádico disfrute, los demonios del subconsciente pueden forzar al ego que se percibe para que experimenten el mismo sueño una y otra vez, quizá cientos de veces, siempre con el mismo resultado y sin esperanzas de cambiarlo. Obligando al soñador a reafirmar sus identidades, los espíritus se tornan más específicos, ya que la convicción subconsciente del soñador es su fuerza vital.

El Mago no aguantará durante largo tiempo esta humillante dominación. Conoce muy bien las dificultades de acercarse a las entidades del subconsciente durante la vigilia. Se esconde en la oscuridad de su mente más allá de los límites de sus percepciones y esperan el momento oportuno cuando relaje su vigilancia. Pero durante el sueño actúan libremente, confiando en la impotencia de su consciencia. De este modo, el Mago puede enfrentarse mejor con estas entidades e influir sobre ellos para llevar a cabo sus propósitos.

El hecho de controlar el mundo de los sueños conlleva cuatro etapas de desarrollo:

1. *La primera, es ser consciente en el sueño.*

Si el soñador es un observador pasivo de los sucesos, nunca podrá hacer nada. Debe llegar a ser consciente de su identidad, de que está dormido, de que está soñando. Debe observar y criticar y debe separarse emocionalmente de los sucesos que tienen lugar a su alrededor. De este modo, el soñador puede aprender a observar los horrores de sus pesadillas con tranquilo interés, o quizá suave entusiasmo, como si estuviera viendo una película mal dirigida.

No es frecuente alcanzar esta etapa entre aquellos que conocen el Arte, e inclusive entre los ignorantes. Ocasionalmente, algunos se darán cuenta de que sueñan sin despertarse de inmediato, experimentando cierta sorpresa. Entre los no iniciados esta ventaja nunca será secundada por una acción positiva, por lo que se desperdiciará y quizá nunca se repita.

La consecución de esta primera etapa comenzará con la ocasional consciencia del Mago, generalmente al final del sueño. Al principio su mente se encontrará inmersa en un calmo estupor, como si estuviera drogado y su pensamiento será irracional. Poco a poco llegará al punto en el que pueda observar un sueño desde el principio activamente.

Con toda seguridad, las entidades del subconsciente lucharán contra su creciente poder, borrando los sueño de su memoria, de forma que cuando despierte, el Mago no sabrá si ha permanecido consciente durante el sueño o no. Carece de excesiva importancia en el largo recorrido. Una vez que se alcanza la consciencia, el Mago puede estar tranquilo, pues nunca perderá su poder aunque no lo ejercite. Mediante un ininterrumpido acto de Voluntad el Mago puede entrenarse para retener gradualmente mayor parte de los sueños al despertar, como probablemente deseará para seguir su progreso.

2. *La segunda etapa consiste en la intervención en el sueño*

En vez de observar su desarrollo, el Mago actúa para frustrar el resultado de su sueño. En una pesadilla en la que cae podrá conseguir que le crezcan unas alas con las que volar seguramente. En los sueños, la Voluntad se torna realidad. Si le atacan enemigos, el Mago proyectará un pentagrama y los aniquilará. Estos actos de resistencia reducirán considerablemente la incidencia de las pesadillas. Los espíritus maléficos verán llegar al Mago, por así decirlo, ofreciéndole un gran destino.

El poder del Mago no tiene límites dentro de sus sueños. Puede hacer desaparecer montañas y convertir en jardines los desiertos. Puede crear vida de la arcilla y destruirla. El Mago sabio utilizará sus poderes con discreción por temor a destruir su equilibrio psíquico y volverse loco. Debe ser consciente de que no todos los sueños le pueden perjudicar. Muchos son profundamente bellos y están destinados a enseñarle. No todos los sueños son malos y por lo tanto no todos buenos. El Mago no debe cometer el error dado en la psicología, la cual supone que todos los sueños tienen lugar para bien del soñador. Debe aprender a distinguir a sus amigos y a sus enemigos en el paisaje astral.

Al principio, los demonios de los sueños serán fácilmente derrotados, pues el Mago que despierta será partícipe del elemento sorpresa. De hecho, el choque, que se percibirá en los rostros de sus atormentadores, producirá al Mago cierto regocijo. Los espíritus reaccionaran a sus primeras acciones independientes con total asombro, siendo víctimas de la confusión. No obstante, con el tiempo, resistirán sus ataques con más astucia e intentarán desafiar su supremacía.

Uno de los trucos de los que se valen es el de terminar el sueño antes de que el Mago tenga oportunidad de que su Voluntad sea suficientemente fuerte para ofrecer resistencia. De este modo, intenta privarle del sabor de su victoria y sembrar la duda en su mente. También pueden paralizar su resistencia con continuo miedo, especialmente a través de alguna debilidad como puede ser la fobia. Pero asegúrese y persevere.

El hecho de enfrentarse a las entidades del subconsciente por primera vez y luchar contra ellas produce un curioso sentimiento. El Mago se dará cuenta de que su psique, la cual consideraba parte de sí mismo, forma parte de un gran universo en el que se encuentran otros muchos habitantes; algunos buenos, otros malos, pero la mayoría se muestran totalmente indiferentes; si bien todos con propósitos y funciones propias.

3. *La tercera etapa consiste en la creación de sueños con la Voluntad consciente.*

Se trata de una etapa a la que no llegan la mayoría de los adeptos. Aquellos que normalmente investigan en la visión espiritual o estudian, practican la segunda etapa de control: observan sus sueños y reaccionan activamente. Para crear sueños hay que sacarlos de la materia de la psique. Del mismo modo que un escultor corta la piedra para llevar a cabo sus diseños, el Mago compone un sueño para realizar sus propósitos, no elabora un sueño forzadamente para ejecutar sus fines.

La concepción de sueños se hace posible durante el insomnio. El caso de las hermanas Bronte se recuerda inmediatamente. Estas tres mujeres, que llevaron a cabo obras maestras literarias como *Jane Eyre* y *Wuthering Heights,* desarrollaron con su precoz hermano un juego mental llamado «imaginando», en el que creaban su propio mundo psíquico de reinos, guerras y héroes. No es tan frecuente entre niños, pero los Bronte, que vivieron aislados antes de que existieran la radio y la televisión, lo llevaron a un alto grado de perfección.

Charlotte Bronte confesó a un amigo que podía sentarse a cualquier hora en un lugar tranquilo y evocar un desfile de imágenes fantásticas que bailaban ante sus ojos, que parecían tan reales como el sólido mobiliario que se encontraba a su alrededor. Cuando se hizo

adulta llegó a temer su poder, pues poseía cierto atractivo impuesto y amenazaba con descontrolarse, y se forzó a abandonar su práctica, si bien admitía que aún le producía un gran placer. [20]

El fenómeno de estas mujeres ineducadas, procedentes de una familia sin renombre, que fueron capaces de producir obras literarias dignas de genios, se encuentra más allá de toda pregunta. Debido a que no sabían que se encontraban bajo las órdenes de sus visiones, permitieron escurrirse en el papel de observadores pasivos y arriesgándose evocaron ante sí a las entidades. Charlotte hizo bien en obedecer a su instinto y abandonar su involuntario escrutinio psíquico.

Han tenido lugar muchos casos adeptos entrenados que se vieron tan involucrados en sus visiones que abandonaron sus vínculos primarios con el mundo psíquico y se convirtieron en algo parecido a adictos al opio, siendo víctimas de ilusiones creadas con ayuda de la droga. El caso de Florence Farr, la actriz victoriana y maga, es un ejemplo bien conocido. Algunas veces, personas que no llegan tan lejos, confunden sus ilusiones con verdaderas visiones psíquicas. Sólo es digna de tener en cuenta la calidad de la experiencia. Si es tan real como la vida y tan sustancial como para tocarla y si exhibiera detalles que no fueron preconcebidos, quizá se trate de una verdadera experiencia psíquica. No es acertado el hecho de esperar la verificación de las visiones mediante hechos que han tenido lugar en el mundo físico —no se corresponden siempre.

El Mago se preguntará: «¿Cómo puedo alcazar este control sobre mi esfera psíquica?» Desafortunadamente la respuesta no es simple. No hay ningún ejercicio que garantice el éxito, pues el control sobre los sueños y visiones sólo tiene lugar cuando se ha desarrollado cierto nivel de auto-consciencia. El Mago debe insistir en llegar a ser lo que desea, debe orar para obtener la iluminación, debe tornarse un puro recipiente de la Luz, y buscar activamente su Guardián. Deberá meditar en silencio frecuentemente y afilar su Voluntad como si se tratara de un fino instrumento cortante. Debe familiarizarse con las herramientas relativas al Arte y debe practicar ejercicios de visualización hasta que pueda ver los símbolos primarios con los ojos abiertos a la luz del día.

Así pues, si determina un problema necesita solventarlo y al obtener la solución, durmiendo, sueña con la solución dramatizada del mismo, puede darse la enhorabuena por el nivel alcanzado.

Principalmente esto ayudará al Mago si se da cuenta de que el

control consciente de sus sueños es factible. Si anticipa su creciente poder seguramente aparecerá, primero a sobresaltos, después más uniformemente en la medida en que progrese en el Arte. Pero si el Mago está convencido de que nunca podrá adquirir dicho control, que es imposible concebir y formar sueños, entorpecerá considerablemente su avance.

El poder de concebir sueños es inmenso. El Mago es capaz de traducir una dificultad de su vida en los símbolos de un sueño sobre el cual poder ejercer dominio absoluto, y venciendo simbólicamente el problema en el sueño, produce una reacción de fuerzas que se extenderán a su mundo material consciente.

El peligro radica en que el Mago utilizará su poder inapropiadamente se interferirá en el sutil funcionamiento necesario de su subconsciente. La regla de oro debe ser: actuar únicamente cuando sea necesario. Actuar solamente para la Luz. Tener en cuenta esta regla ayudará a hacer desaparecer alguna de las tentaciones que el Mago experimentaría y le liberaría de la mayoría de los peligros potenciales de crear sueños.

4. *La etapa final y superior del control es no soñar.*

Esta etapa la alcanzan ciertos monjes tibetanos que subsisten en un estado de insomnio absoluto en constante consciencia de la Luz. Estos maestros han alcanzado el Templo Interior y no tienen razones para jugar con los símbolos del Templo Medio. En la medida en que el Mago está actuando y reaccionando en sus sueños, sigue siendo un prisionero del karma, como expresarían los adeptos orientales —continúan vinculados a la rueda de la acción y reacción—. Únicamente mediante la total aniquilación de la ilusiones de los sueños y también de las ilusiones de la vida en vigilia se pueden alcanzar los ejes fijos de la rueda del Espíritu.

Esta cuarta y última etapa no es para el Mago porque imposibilita la magia. Debido a su naturaleza la magia es parte de causa y efecto. El estado de insomnio no tiene nada que ver con el mundo de las formas. El Mago siempre es alguien que desea cambiar y crear —sólo quiere que existan los deseos místicos.

No obstante, nunca debe pensarse que la magia es un estudio inferior al misticismo. El verdadero Mago trasciende a lo místico. Del

mismo modo que el maestro de la magia, Cristo, alcanza la unicidad con la Luz, después voluntariamente renuncia a regresar al mundo de las ilusiones para reformar y elevar a la humanidad. El mismo nivel superior de consecución es siempre el del Mago. Todos los grandes profetas fueron adeptos mágicos que transformaron sus incursiones místicas en términos manifiestos que podían en parte ser asimilados por los poco ilustrados. Es destino del Mago verse involucrado en la humanidad.

LAS TRES ARMAS

Principalmente la magia se utiliza para causar el mal. Éste no es el resultado de la planificación deliberada, pues provisionalmente está desapareciendo de la moral estricta, estandarizada, necesaria para trabajar el Arte sin deshonrarlo. El adepto, que generalmente es inteligente y es sensible, obtiene junto con el poder la creciente ira de las fuerzas de la oscuridad, que siempre ansían hacerle descender a su nivel cuando éste les dé la más mínima oportunidad.

El Mago con frecuencia se verá tentado a utilizar su magia con fines materiales que nada tienen que ver con la Luz. Puede crearse enemigos y verse amenazado por la violencia física o social. ¿Qué podría parecer más natural que utilizar la destreza tan duramente obtenida en su defensa? o puede que vea la oportunidad de mejorar su destino manipulando a otras personas, quizá para obtener amor o para ascender en la profesión elegida.

Cuando el Arte se utiliza con propósitos que no están dirigidos al servicio de la Luz, se abre una puerta que permite entrar a las fuerzas de la Oscuridad. En la medida en que el Mago se dedica a la ley cósmica, el mal no puede alcanzarle. Pero si es hipócrita y se engaña a sí mismo diciéndose que trabaja para el Todo, cuando en realidad está únicamente trabajando para los intereses materiales de su ego, Dios, le obligará como a Job, hasta que o reconozca su estupidez o sea consumido por la misma.

Este es el sentido de la tentación de Lucifer a Cristo. Lucifer incita a Cristo a probar su poder arrojándose de una montaña. Cristo no acepta pues se da cuenta de que utilizar la Luz en una exhibición tan trivial y vana no le haría merecedor de recibirla. Indudablemente es cierto que Cristo habría ascendido de las rocas. Cristo lo sabía.

vinculado ni al tiempo ni al espacio y puede atravesar los mares o el futuro. Debido a que el pasado es aceptado por la mente del Mago, la Espada no puede utilizarse fácilmente para alterar sucesos ya ocurridos. Se extiende y retrae instantáneamente siempre que se desee, cuando la mano derecha se eleva o se relaja. Su color es el rojo, su elemento el Fuego y su movimiento es lineal.

2. El Escudo de la Fe

El Escudo es el opuesto y complemento de la Espada. El Mago la concibe como un disco de luz que se expande desde la palma izquierda de su mano cuando ésta se extiende —el signo tradicional para auyentar el mal—. Está formada por una cruz que gira en el sentido de las agujas del reloj y que generalmente se representa con seis pies de diametro, pero su tamaño puede aumentar o disminuir a voluntad; el Escudo puede lanzarse a cualquier distancia para formar una barrera psíquica entre el Mago y su enemigo. Ninguna intención maligna puede romper el plano del Escudo. Cuando el Escudo se proyecta poderosamente detendrá en seco la carga de una bestia. Igual que la Espada, debe extenderse a conciencia, pero puede formarse o retraerse inmediatamente. Su color es el amarillo, su elemento el Aire y su movimiento vibratorio.

3. La Armadura de la Tranquilidad

La Armadura se forma alrededor de todo el cuerpo desde el límite del ego que se percibe, que normalmente se conoce con el nombre de aura. El aura mística es una esfera imaginaria que se extiende alrededor del cuerpo, es de un brazo de largo aproximadamente y define lo que el individuo considera su espacio. Una persona se siente incómoda cuando este espacio es violado por alguien al que no ha invitado. Al crear la Armadura el Mago contrae su aura endureciéndola hasta que forma una suave y brillante segunda piel que flota a una pulgada de su cuerpo. La Armadura actúa como un prisma, refractando la intención maligna alrededor del Mago. El Mago se torna transparente de modo que el mal pasa a su través sin producir ningún efecto. El tiempo que se puede mantener la Armadura depende

de la fuerza del Mago, ya que finalmente su vitalidad se agotará. Nunca se debe formar si no es por una poderosa razón pues el Mago puede llegar a depender de la misma. Su color es el azul, su elemento el Agua y su movimiento circular.

El centro de la Tierra activa estas tres armas, la cual tradicionalmente se concibe como una efera ubicada a dos pulgadas por debajo del ombligo, en la columna vertebral. Aquí no existen los cuerpos físicos; el punto es únicamente un foco de trabajo a través del cual se puede contactar con el verdadero centro de la Tierra.

La Tierra es una mezcla de los tres elementos superiores, o expresado de otro modo más preciso, es su precipitado en el mundo físico. El principio de la Tierra elemental se utiliza para fortalecer los tres elementos superiores. Es significativo que el mito de Hércules en el que el dios lucha contra el gigante Anteo, éste obtenga su inmenso poder a través de los repetidos contactos con su madre, la Tierra. Hércules, únicamente derrota a Anteo tomándolo en el aire y estrellándole. Esto sirve de lección al Mago, que se cuidará de que su centro de la Tierra se corte cuando está utilizando las armas, pues esto le privará de todo su poder.

Este es un ejercicio destinado a invocar al centro de la Tierra. Siéntese cómodamente y concentre su mente en el punto que se encuentra dentro de la columna al nivel del intestino inferior, entre los riñones aproximadamente. Intente sentir una esfera negra del tamaño de una canica, tan dura y pesada como la arcilla. Después imagínela como un vórtice que gira y que despide energía hacia el centro de la Tierra. Visualice el cuerpo haciéndose cada vez mayor y, por último, convirtiéndose en piedra y hundiéndose en el centro de la Tierra, donde se unen los centros de ambas Tierras.

Una vez que se lleva a cabo, cambie el punto del Ego al centro de la Tierra. Esto no puede efectuarse trasladando el punto del Ego, el cual se encuentra eternamente fijo en el centro del universo; el Mago debería visualizar todo el universo manifiesto moviéndose hacia arriba mientras el punto del Ego permanece donde está, hasta que el Ego se une con el centro de la Tierra.

El Mago debería concebir meditaciones propias construidas sobre una estructura similar. Si se utiliza eficazmente despertará su centro de la Tierra. Las ondas de potencia pura fluirán a través de su cuerpo, desde donde pueden dirigirse a las armas mágicas. Una vez que el centro de la Tierra se despierta verdaderamente se puede invocar

en un momento y se tornará automáticamente una fuente de poder a lo largo del rayo de Voluntad del Mago.

Las armas deberían armonizar con ciertas palabras de poder y gestos específicos. Para evocar a las armas se podrían utilizar los nombre divinos del séptimo, octavo y noveno Sephiroth, y los gestos del dedo índice de la mano derecha extendido, la palma de la mano izquierda y las dos manos sobre el corazón. Cualquier palabra o gesto será útil siempre que se encuentren en armonía con la naturaleza de las arma. Se utilizan signos similares para indicar la retirada de las armas. No tienen que ser percibidas por otros, pero deben ser absolutamente claras para el Mago. Una vez que se han establecido estos conceptos permitirán al Mago mantener el estado mental apropiado para utilizar las armas.

Puede que el Mago se pregunte hasta qué punto las armas son efectivas contra un ataque físico. La respuesta depende del Mago. Si ha formado las armas correctamente, en ocasiones, éstas serán visibles al ojo que no haya sido entrenado —al menos, esta será la impresión del observador—. En realidad, son percibidas por el ojo mental y proyectadas a los sentidos. De modo similar, se sentirán físicamente —la Espada como un golpe penetrante, el Escudo como barrera y la Armadura como la desaparición de los propósitos.

La mayoría de los peligros existen en la imaginación. El Mago debería saber que el mayor de sus enemigos es él mimo. Simplemente, dominándose a sí mismo sobrellevará todos los obstáculos en su vida. Pues un hombre en paz consigo mismo, seguro de sí mismo, sano, que no teme nada y no deseea nada, que ame y sea amado, es virtualmente invulnerable. ¿Qué es lo que puede dañarle tanto como para no sobreponerse a ese mal? Incluso la muerte, no le sorprenderá de improviso.

LA MAGIA DE LOS DEDOS

Como se indicó en el capítulo sobre el decagrama, el glifo estándar de las diez emanaciones divinas denominado Árbol de la Vida, indudablemente se derivaba de la estructura de la mano humana. Por esta razón los atributos lógicos y prácticos de la Cábala se pueden relacionar con los dedos, de modo que se pueda formar un istema mágico basado únicamente en los movimientos y posiciones de las manos.

Esto no es una novedad. Las posiciones de las manos siempre han jugado un importante papel en las religiones orientales, los sacerdotes budistas tienden a conservar el significado esotérico de las intrincadas posiciones de sus manos celosamente, y es cuestionable que el verdadero significado de la magia de los dedos budista, haya sido revelado, si bien se han escrito libros al respecto.[21]

Afortunadamente los occidentales no necesitan depender de los caprichos de los monjes budistas. Pueden formular su propio sitema sobre la magia de los dedos que sea tan poderoso como cualquiera creado en Oriente.

Los dedos de la mano derecha corresponden a los cinco Sephirorth superiores. Cuando la mano derecha es percibida desde el dorso por su poseedor, el modelo en forma de zig-zag del rayo aparece instantáneamente, indicando el orden correcto de los dedos.

El dedo corazón pertenece a Kether.
El dedo anular es de Chokmah.
El dedo índice atañe a Binah.
El dedo miñique corresponde a Chesed.
El dedo pulgar concierne a Geburah.

nidad, el camino no se puede tener en cuenta por sí solo, pero tampoco debe considerarse como una simple adición a los dos principios. El camino es algo por sí solo, formado por la combinación de cualidades únicas, igual que el niño es únicamente de su padre y madre.

La dirección de la fuerza a lo largo del camino irá de arriba a abajo si ha sido llamada de lo No Manifiesto, y de abajo a arriba si la energía se proyecta a través del Velo hacia algún objeto deseado. Esta percepción del movimiento de la fuerza es relativa. Si la Luz parece que va hacia el Mago, la dirección del viaje se percibirá como si fuera hacia abajo; pero si parece que es el Mago el que va hacia la fuente de Luz, la dirección del movimiento parecerá ascendente.

El común gesto de los dedos pulgar e índice de la mano derecha formando una *O* es signo de logro, el camino del Carro. Los dedos corazón, anular e índice de la mano derecha forman un poderoso signo de la trinidad y, se utilizan conscientemente de este modo en las religiones, aunque no se relaciona con el Árbol. El pulgar derecho insertado en la curva formada por los dedos índice y corazón de la mano derecha es una intrusión del vigor belicoso de Geburah en la perfecta armonía de la trinidad superior, donde sustituye a Kether; se trata de un símbolo perverso de la autoridad que ejercen las fuerzas inferiores.

Los dedos índice y corazón de la mano derecha elevados en forma de *V* simbolizan la convergencia de Kether y Binah, que representan la Luz y la comprensión o la inspiración y el intelecto. El dedo corazón de la mano derecha elevado con la mano vuelta es un signo de exaltación de la Oscuridad original al trono superior de la Luz. Es igual que besar al diablo bajo el rabo.

Dos dedos cruzados significan el equilibrio dinámico entre sus respectivas fuerzas. Con la práctica, el Mago se dará cuenta de que es capaz de cruzar dos dedos cualquiera de cada mano, sin ayuda de la otra, siendo el par más difícil el compuesto por el índice y el anular.

Un dedo señalando representa a un rayo de fuerza enviado desde el Sephirah que representa ese dedo. Por ejemplo, la forma más común es el dedo índice de la mano derecha extendido, que envía un rayo procedente de Binah y consigue que el objeto «entienda» un argumento o una frase. Frecuentemente se utiliza en los debates acalorados. No obstante, cualquiera de los cinco dedos de una u otra mano se pueden utilizar para extender rayos de fuerza desde los Sephiroth.

El hecho tradicional de lavarse las manos antes de efectuar un ritual, se torna la limpieza simbólica de la manifestación de la expresión superior de la Luz en las formas del mundo material. Una vez que esto llega a entenderse es innecesaria la limpieza de todo el cuerpo antes del ritual: el Mago ya ha limpiado su cuerpo al lavarse las manos. Antes de llevar a cabo ningún ritual en el que intervenga la magia de los dedos, siempre deberían lavarse las manos para ahuyentar el mal y las influencias discordantes. El estado de limpieza no es tan importante como el arte de purificar la corrupción.

Para la auténtica magia de los dedos deberán elaborarse diez anillos, de modo que se ajusten a cada uno de los diez dedos, y estarán inscritos con los símbolos y nombres adecuados a ese Sephirah. Las correspondencias pueden encontrarse en la tabla del Árbol de la Vida.

El hecho de colocarse un anillo en particular dirigirá la mente hacia su propósito y proporcionará una sensación física al Mago de que puede ser consciente incluso con los ojos cerrados o en absoluta oscuridad. Estos anillos no necesitan estar recargados ni ser caros pero el Mago debería hacerlos a mano de forma que se infunda en sus sustancia el mayor significado. El dedo a través del círculo del anillo es similar al eje de una dinamo. Representa la abertura del Velo en lo No Manifiesto que traspasa la Voluntad del Mago.

En casos de emergencia se puede utilizar en lugar del anillo un lazo bordado o cinta de colores. El viejo truco de atar un hilo alrededor de un dedo para recordar algo tiene un fundamento. La presión del hilo mantendrá la mente subconsciente unida al propósito incluso en el caso de que el consciente vague.

Del mismo modo se pueden unir dos dedos mediante un anillo para evocar el poder de un camino en particular. Esto es útil en el caso de que sea difícil mantener dos dedos en contacto durante mucho tiempo.

Las mujeres se pueden sentir inclinadas a colorear sus uñas con los colores apropiados de los Sephiroth. Dichos colores, pintados con gusto, podrían llevarse para recordar las distinciones entre los dedos. Los hombres podrían sentirse más inclinados a trazar un pequeño símbolo del Sephira en cada uña. En épocas anteriores lo llevaban a cabo los vikingos para evocar el poder de específicos caracteres de la escritura rúnica.

En magia es de la mayor importancia el uso de sangre, algunas

13. EOH: ᛇ Inglés: E; Español: I

Literalmente «Tejo» —fuente de poder—. La madera del Tejo se utilizaba en magia para elaborar las varas y militarmente para fabricar armas. Por asociación representa el servicio, la dependencia, la virtud honesta. Confianza en tiempos de necesidad.

Mágicamente fortalece una operación. Proporciona bases sólidas. Cuando se proyecta, tranquiliza a los histéricos y torna seria a una persona frívola.

14. PEORD: ᛈ Inglés: P; Español: P

Literalmente significa desconocido —quizá «manzana» en el sentido del árbol frutal, cornucopia—. Abundancia, lujo, opulencia, indulgencia, placer.

Mágicamente porta abundancia, de la cual se puede o no abusar. Cuando se proyecta con malas intenciones puede causar embriaguez, lascivia, glotonería y otros pecados. Proyectado con buenas intenciones puede satisfacer los deseos materiales. Para un hombre rico el mal, para un hombre pobre el bien.

15. EOLH: ᛉ Inglés: Z; Español: Z

Literalmente «defensa» —protegerse del mal—. Signo de la mano extendida. Escudo contra el ataque. Signo de paz. Orden de parar.

Mágicamente representa una barrera contra el ataque o la mala suerte. Cuando se proyecta protege a las personas o evita que se dañe a otras.

16. SIGEL: ᛊ o ᛋ Inglés: S; Español: S

Literalmente «Sol» —la forma de la runa es la iluminación o el rayo del Sol. Instrumento destructivo. Un arma perteneciente a los dioses. Equivale a la espada de la justicia.

Mágicamente se utiliza para destruir enemigos, especialmente por causas relacionadas con la santidad. Se puede emplear para castigar espíritus desobedientes. Cuando se proyecta puede matar a un enemigo, aparentemente debido a una apoplejía o ataque.

17. TIR: ᛏ Inglés: T; Español: T

Literalmente es el nombre de un dios de la guerra llamado Tew. Su nombre se invocaba para obtener la victoria en una batalla. Protege a los soldados para que no mueran o sean heridos por las armas enemigas. Si se inscribe en un arma, ayuda a alcanzar la verdad y torna irrompible dicha arma.

Mágicamente se utiliza como hechizo contra el ataque y porta fuerza en los combates psíquicos. Cuando se proyecta puede causar disputas y discordias.

18. BEORC: ᛒ Inglés: B; Español: B

Literalmente «ramita de abedul» —símbolo de la fertilidad—. La madera del Abedul posee virtudes curativas. El olor de la madera quemada es aromática. Las mujeres eran azotadas con ramas de abedul para tornarlas fértiles. Generalmente representa curación, salud, amor, crecimiento, belleza. Los poderes de la Primavera.

Mágicamente se puede utilizar para ayudar a evolucionar a todos los niveles. También utilizado para hacer surgir amor. Cuando se proyecta puede causar males de amor, y también concepción de niños.

19. EH: ᛖ Inglés: E; Español: E

Literalmente «caballo» —medios para llegar al fin—. Método. Medium. El caballo era sagrado, se relacionaba muy estrechamente con el Sol. Gracia, velocidad, fuerza. Virtudes del cuerpo físico.

Mágicamente es un instrumento necesario para ejecutar una tarea o alcanzar un objetivo. Proyectado puede proporcionar medios para solventar un problema, pero también puede utilizarse para hacer de una persona un instrumento con algún fin específico.

beto Inglés cuando se reduce al cobinar la J y la I y la I y la U y la V. Cada runa puede ser determinada con su propio color combinando los doce colores de la rueda de color y formando veinticuatro.

El orden de las runas no debería desnaturalizarse, llevando a cabo dichas asignaciones tal como han sido más o menos estipuladas por muchos importantes descubrimientos arqueológicos. No obstante, existen ciertas discrepancias —por ejemplo, algunas veces, Daeg se considera como la última runa. *

B: Dos grupos de doce

Las runas se pueden dividir en dos, una parte representa las horas del día y la otra las de la noche. Asignando a cada runa una hora del reloj en particular puede resultar útil para orientar la mente hacia el poder de la runa. Los signos del Zodíaco pueden asignarse a la mitad del alfabeto, una parte al Zodíaco de la Luz y la otra al de la Oscuridad.

C: Tres grupos de ocho

Se trata de la división tradicional de las runas. Inclusive, cuando más tarde el alfabeto se redujo a dieciséis caracteres, los nombres de las octavas, o *aettir*, se conservaron para describir una división triple. Los *aettir* forman sus nombres con la primera runa de cada grupo —Feoh, Haegl, Tir—. Las octavas deben asignarse a los miembros de la trinidad, los tres movimientos, los tres niveles del hombre y las divisiones triples similares.

* En la mayoría de los alfabetos germánicos rúnicos ETHEL es la última runa. Se ha observado que esto relaciona claramente el alfabeto con los signos de propiedad —FEOH para «ganado» y ETHEL para «tierra»—. Los alfabetos Vadstena y Grumpan se consideran excepciones, se derivan de los medallones suecos del siglo VI, que invierten DAEG y ETHEL. El orden de estas runas también se invierte en la Antigua Poesía Rúnica Inglesa, que lleva a los eruditos a deducir que resulta de la influencia Cristiana y que fue inspirado por el deseo de que el tercer *aett* termina con el símbolo espiritual de la «luz» en vez de con el símbolo material de la «tierra».

D: Cuatro divisiones de seis

Si se construyen cuatro cubos, se puede inscribir en cada una de las caras de los cubos las runas de estos grupos, estableciendo los pares en las caras opuestas. Si el *aettir* estuviera doblado en cuatro de modo que formara un tubo de cuatro caras, cada una de estas divisiones formaría una de sus caras. Deberían designar las estaciones, las direcciones, los elementos, las letras del cuádruple nombre de Dios, las cuatro bestias y los cuatro ángeles.

E: Ocho grupos de tres

La repetición de las runas de tres en tres era una práctica mágica bastante frecuente. Representaba totalidad y conclusión. A cada grupo se le puede asignar uno de los planetas, a uno de los cuales correspondería la Tierra. Los grupos también pueden asociarse con las naturalezas de la Luz o la Oscuridad de los cuatro elementos.

F: Doce grupos de dos

Se trata de la división más útil y reveladora. Muchas de las otras son arbitrarias, sin embargo parece que existe un significado real en el modo en el que las runas forman parejas. Por ejemplo, ganado y buey salvaje, hombre y caballo, demonio y dios —estas y otras correspondencias son demasiado sencillas como para que pasen por alto. Cada par representa una dualidad. IS es bloqueo; Ger es cambio; Rad es búsqueda; Ken es guía; Haegl es dificultad; Nyd es voluntad para soportar. Y así sucesivamente.

Las asignaciones anteriores no han sido más especificadas para que el Mago pueda formarlas con su propio conocimiento e intuición. Como cualquier buena máquina mágica, las runas son flexibles y siempre conllevan más significado del que se puede adquirir conscientemente. La utilización mágica de las runas implica cinco operaciones integradas en el formato del ritual standard: Cortar, Leer, Manchar, Evocar y Enviar.

fisiológica a un proceso invisible más profundo. El tumor no tiene por qué crecer en el cuerpo humano. No es una parte natural de la estructura humana. Sin embargo aparece y comienza a desarrollarse. Es evidente que procede de algún lugar. Algo produce su evolución y proporciona la base sobre la cual tiene que desarrollarse, y la fuerza que lo dirige se encuentra por debajo del nivel de las causas físicas del tumor. Se trata del alma del cáncer —un alma maligna pues no tiene que ver con su proceso natural.

El Mago no intentará atacar al tumor. El tumor es únicamente el efecto, no la causa. Es la flor y no la raíz. Las formas físicas son las más sensibles a la magia. En lugar de intentar destruir el tumor, el Mago dirige sus energías al problema en sí, al alma de la enfermedad que supone la oscura identidad que lo dirige.

Todas las estructuras del ser surgen de lo No Manifiesto y siempre regresan allí. El Mago debe enviar al alma de la enfermedad al otro lado del Velo, antes de que pueda llegar a ser la causa. Crea un vórtice que penetra el Velo formando una abertura. Después envuelve el alma con su Voluntad, haciendo un círculo a su alrededor, enviándolo a lo largo de un rayo a través del agujero del Velo con ayuda de los procesos mecánicos del ritual para, finalmente, cerrar la puerta de lo No Manifiesto mediante un vórtice opuesto.

Esto aniquila el alma de la enfermedad. En el ejemplo del cáncer, el tumor no desaparecerá inmediatamente, del mismo modo que el cuerpo humano no se desvanece antes de que su alma parta. Ya no existe el ego que dio forma al cáncer, por lo tando dejará de evolucionar inmediatamente. Carece de propósitos o dirección, pues ya no tiene razón de ser. Es un tejido inerte que el cuerpo comenzará a eliminar y excretar gracias a un proceso natural. Por último, el tumor desaparecerá ya que las células y fluidos que lo componen, han ido debilitándose hasta desaparecer.

La curación mágica se puede aplicar a todas las enfermedades sin que importen sus bases físicas. En una enfermedad infecciosa el virus o bacteria dirige al alma, formando un organismo colectivo parecido a un ejército que ataca los sistemas sanos del cuerpo. El alma de la enfermedad también es colectiva; existe en cada microorganismo y también en la colonia que lucha con el propósito de vencer las defensas del cuerpo.

El Mago concibe el alma concentrando su mente en los síntomas de la enfermedad y en la forma y acción de los microorganismos. Al

concebir el alma utiliza toda la información que se encuentra a su disposición. Debe aclararse que la mente consciente nunca puede esperar conocer el alma de la enfermedad por completo. Tampoco es necesario. El poder subconsciente del Mago, activo por su Voluntad, forma una visión que abarca el alma, adentrándose en la omniescencia del Ego.

Una vez que el alma se envía a través del Velo hacia la nada del potencial ilimitado la colonia vírica o bacteriana muere, y los síntomas de la enfermedad como puedan ser fiebre, vómitos, vértigo y demás desaparezcan gradualmente. Las defensas naturales del cuerpo funcionan del mismo modo cuando vencen una enfermedad, pero destruyen el alma al destruir el cuerpo de microorganismos sobre el que se basa. Si se apartan del alma la materia o el Espíritu, ésta pierde la mitad de su sustancia y deja de existir. La curación mágica ataca el alma de la enfermedad directamente, rompiendo la unión entre el Espíritu y la materia por la mitad, en lugar de deshacer el fín físico.

Esto apoya el carácter racional que subyace de tras el bien conocido desvanecimiento de verrugas, que de hecho son colonias de virus. La Mujer Sabia utiliza la Voluntad consciente e inconsciente de la persona afligida para hacer desaparecer el alma de la verruga, tras lo cual el cuerpo de la verruga se disuelve hasta dejar de existir. Lo contrario a esto es la creación inconsciente del alma de la enfermedad, como puede ser un falso embarazo en la mujer o la formación de estigmas religiosos.

Toda la medicina moderna se basa en el tratamiento de síntomas. La enfermedad se quema, corta o envenena, pero el esfuerzo siempre se dirige al cuerpo físico de la enfermedad, nunca a su alma. Inclusive la inoculación simplemente prepara al cuerpo humano para resistir el cuerpo de los microorganismos. Quizá la ciencia ha llegado a atacar el alma de la enfermedad en su batalla contra la viruela, en la que el objetivo era destruir todos los microorganismos de la viruela en el mundo, imposibilitando la aparición futura de las infecciones. No obstante, el hecho de intentar destruir el alma haciendo desaparecer todos los lugares donde pudiera encontrar refugio es una ardua tarea.

Existe cierta analogía que puede describir con ayuda de la leyenda del vampiro, que dice que el vampiro siempre debe mantener unos ataúdes llenos de la tierra donde nació, pues sólo en ella puede des-

La curación puede ser extremadamente peligrosa para el Mago. Llamando la atención invita a un huésped de las almas de la enfermedad para que ataquen su aura, donde esperan hasta que exista una oportunidad. Si se encuentra cansado cuando está efectuando la curación, el alma de la enfermedad se le adelantará, y se encontrará demasiado débil para enfrentarse a ella. Eligiendo la destrucción del alma de la enfermedad el Mago puede estar seguro de que le buscará con malas intenciones, pues la reacción lógica ante un golpe es golpear. Esto es Karma y se aplica en los niveles inferiores y superiores.

El Mago no es todopoderoso. Debe sopesar el peligro que corre en contraposición con el bien que puede causar a otros. Si sus buenas intenciones son mayores que su talento como curador, carecería de sentido que intentara encauzar sus poderes por este camino. La curación es un arte en sí mismo. Algunos han nacido para ella. Otros nunca cogen el tranquillo a pesar de sus intentos.

EL CAMINO

Existe una parábola. Un hombre ha nacido en un plano arenoso que se extiende sin límites hacia el horizonte. Hay un estrecho sendero en el plano, y cuando el hombre despierta se encuentra al principio del mismo. Ha nacido ciego y comienza a caminar sin saber a dónde va y por qué, únicamente es consciente de su vacío y va buscando alguna realización inconcebida.

Debido a que el hombre no puede ver el sendero, y al principio desconoce su existencia, se aleja sin dificultades. Sus pies forman una huella confusa y sinuosa en la arena. Hay manzanas que se puden coger simplemente adentrándose en el plano, se las come sin formularse pregunta alguna. Algunas son amargas y otras dulces, pero todas venenosas, y le causan grandes sufrimientos.

El sendero está provisto de una superficie de piedra para caminar. Al principio le duelen sus pies desnudos, acostumbrado a la arena fina del plano, pero con el tiempo las piedras planas resultan mejores pues caminar por la arena es más cansado y se pega. El hombre, poco a poco, se hace consciente de las diferencias entre las texturas del sendero y la arena. Durante largo tiempo cree que un camino es tan bueno como cualquier otro. Únicamente cuando entra y sale del sendero varias veces, se ve forzado a reconocer que el sendero es mejor para él, pues el hecho de caminar por el sendero implica progreso, aunque sea lento y de vez en cuando tropiece, mientras que apartarse de él supone vagar sin objetivo alguno.

Vislumbra innumerables senderos aparte del suyo, que entrecruza el plano donde se encuentran otros hombres y mujeres. Cada persona implora una guía, pero nadie presta atención a los gritos de dolor de su vecino. El hombre toma algunos atajos que se encuentran a

lo largo de estos senderos, pero su sendero es recto y conduce directamente a su destino. Finalmente se da cuenta de que su camino es el más corto para llegar a su último objetivo.

El hombre continúa año tras año, ignorando los gritos de otros que le piden que les acompañe a cruzar la arena, sin saber cuál será su suerte, pero convencido de que es únicamente suyo. El vacío y la infinidad del oscuro camino que se encuentra ante él le donduce hacia delante.

Por último, cuando se hace viejo y se encuentra cansado de vagar llega a una puerta alta y dorada y la traspasa. Sus ojos están abiertos, y se encuentra bañado en un maravilloso resplandor blanco que elimina sus preocupaciones y le hace regresar al corazón de un niño recién nacido. Así, llega a conocer la razón por la que vagaba cansado, solitario en el desierto. Rebosa de feliz sosiego y gran paz.

¿Cuál es el significado de esta parábola?

El plano es la eternidad. La arena es la arena del tiempo. A través del desierto soplan los vientos del cambio, transformándolo y oscureciéndolo. La ceguera del hombre es su ignorancia. El sendero es el destino, que enhebra las circunstancias que se presentan a lo largo de su vida, y que le permitirán alcanzar el propósito para el cual fue creado.

Las sinuosas y confusas huellas que dejan sus pies en la arena son su suerte. Rara vez, el sendero de la suerte se superpondrá al camino del destino. Las manzanas dulces y amargas que crecen a lo largo del sendero son los frutos de la fortuna. Inclusive cuando parecen buenas son malas, pues le apartan de su destino. En el camino del destino no existe la suerte —todo tiene lugar de acuerdo con lo planificado y siempre es para lo mejor.

Las otras personas que vagan en el desierto son la humanidad extraviada, cada persona pide ayuda egoístamente para su bienestar, y nunca escuchan los gritos desesperados a su alrededor. Quieren engañar a otros para que se adentren en las arenas movedizas para compartir su miseria, con la vana esperanza de que los perdidos pueden reconfortar a los extraviados con mentiras.

Al final del sendero se encuentra la puerta de la muerte, que un hombre sólo puede traspasar con honor, si ha sido fiel a su destino. Los innumerables senderos de la suerte también tienen puertas, pero son pequeñas y para traspasarlas es necesario agachar la cabeza, además, una vez traspasada no existe alegría, sino oscuridad y frío.

El destino y la suerte son dos términos que se confunden frecuentemente. Sólo existe un destino en la vida de un individuo, pero muchas suertes en potencia. El destino es la realización posible más perfecta de los talentos y habilidades que un ser humano ha recibido en su concepción —perfección, tal como se define por el Todo—. Una vida perfecta a los ojos de Dios puede ser una vida perdida a ojos de la sociedad, mientras que el éxito social puede ser fútil desde la perspectiva divina. La suerte es simplemente el uso real al que se dirigen estas potencias. Si se realiza el destino perfecto, la suerte y el destino se superponen. Generalmente, la frágil humanidad dista mucho de la perfección, y la verdadera suerte del individuo difiere con respecto a su destino.

En la vida se presentan numerosas opciones. ¿Debería decirse sí o no? ¿Se debería partir o no? ¿Reír o llorar? ¿Lucha o huir? Inclusive, una decisión aparentemente poco importante puede tener un gran significado en el futuro. Consideremos la vida como si se tratara de una serie infinita de películas cinemáticas superpuestas. Cada vez que se toma una decisión la imagen se divide en dos alternativas o más. En un corto período de tiempo la pantalla de la vida se llena de miles de posibilidades, que se mueven en todas direcciones. Una imagen va a la Universidad y llega a ser un abogado. Otra abandona la escuela y se hace camionero. Otra se propone en matrimonio y se casa felizmente. Otra permanece soltera y vive sola.

Debe entenderse que sólo una de las muchas imágenes cinemáticas es la que realiza al Ego verdaderamente en todas sus posibilidades a través del ego de cada individuo. Las demás son mayores o menores aproximaciones al destino perfecto y único. La serie de las imágenes que una persona ha seguido verdaderamente hasta que llega el momento de la muerte se torna el destino, que nunca puede borrarse o alterarse.

La gran labor que hay que llevar a cabo en la vida es la de mantener el destino y la suerte en armonía. El destino jamás puede alterarse: se determina en el momento de la concepción. La suerte no se puede cambiar en el pasado, pero se puede dirigir en el futuro más o menos de acuerdo con el destino. Es decir, es imposible que un ser humano llegue a su perfecto destino, pero la vida se juzga como éxito o fracaso dependiendo de cuanto nos hayamos aproximado a nuestros destinos.

El Mago no debería oponerse a su destino. Evidentemente tiene

esa opción, pero si lo hace no llegarán tan lejos como hubiera podido. Debido a que su destino es la realización ideal de su ser, se sentirá feliz y realizado aunque sólo haya sido capaz de seguirlo parcialmente. Si lucha contra su destino, lucha contra sí mismo. Por lo tanto, no existe ningún elemento glorioso en resistirse al mismo, únicamente futilidad y pérdida.

Si despreocupadamente, elige dar la espalda a la mejor de sus posibilidades, la Luz no se opondrá. Este es el verdadero significado de la libre voluntad: todo el mundo es libre de arruinar su vida si así lo desea. Dios se apiadará de ellos pero no actuará para detenerlos. No obstante, si el Mago decide buscar su destino y pide ayuda a la Luz sinceramente, ésta le guiará. La Luz le proporcionará un sentido interno para que sepa cuándo se encuentra perdido, y la fuerza y propósitos para resistir los engaños de aquellos que intentarán desviarle de su camino.

El destino nunca es fácil, pero siempre es conveniente. Únicamente cuando el Mago ha alcanzado esta realización puede resistir los impulsos para no desviarse de su camino y tomar un atajo que le conduzca a la felicidad. Dichos atajos no conducen a lugar alguno. Los intentos para engañar al destino conducen a trémulos espejismos que sumergen al estúpido en una soledad aún más atroz. Únicamente conociéndose a uno mismo —necesidades, deseos, límites y habilidades— y siendo receptivo a la Luz, el Mago puede confiar hasta un cierto límite, en que alcanzará el único Camino verdadero de su vida. Este es el Tao esotérico de la filosofía China, siempre única y perfectamente acorde para cada individuo.

El camino no está predestinado, tal como normalmente se entiende dicho término. Es la mejor respuesta a las condiciones que tienen lugar, dependiendo de los recursos existentes. Se puede imaginar como si fuera agua descendiendo, siempre buscando el cauce más directo hacia el mar. Del mismo modo, el hombre busca el canal más directo hacia Dios cuando su alma es buena. Seguir el destino es seguir la ley cósmica. Negar el destino supone locura, es igual que un río fluyendo hacia atrás.

Cuanto más cerca se encuentre el Mago de alcanzar su destino personal más completa será su vida, no sólo a nivel espiritual, sino muy probablemente a nivel material también. Llegar a ser lo mejor que se puede ser es alcanzar lo mejor que se puede alcanzar. En los negocios, en el amor, en la salud y en la sociedad —esto es siempre

cierto en todas partes—. Ningún hombre medio carece de habilidad para alcanzar salud y felicidad, siempre y cuando se aplique correctamente. Dios no ha predestinado que ciertas personas sean pobres. Así lo eligen ellos mismos. El destino es el mejor camino a seguir a lo largo de la vida, pues conduce directamente a la Luz, fuente de todos los placeres y triunfos que tienen lugar.

el despliegue del universo, que es la Voluntad de lo No Manifiesto expresado a través de la creación. Reconoce que la supremacía Natural del Espíritu sobre el cuerpo es igual a la supremacía del jinete sobre el caballo, pero sabe que si el jinete golpea al caballo hasta que muera no llegará a ninguna parte.

El Mago no será feliz con el equilibrio de su vida en un único nivel. Intenta conducirlo al grado final de la perfección. Su entendimiento de la perfección se basa en la Luz y es una revelación personal. Su doble tarea radica primero en comprender sus aspiraciones y después en llevar a cabo ese ideal.

No reacciona ante las circunstancias irreflexivamente a menos que un impulso sea necesario dada la naturaleza de las circunstancias. Debido a que su deseo es llegar a su destino personal —la Voluntad del Todo en su vida— no se distrae fácilmente con las extravagancias de los acontecimientos que tienen lugar en el mundo. Si un hombre le maldice, él no le maldecirá inmediatamente. Si un hombre le hace un favor, no le abrirá su corazón inmediatamente. Él sirve a la Luz, no a sus caprichos y vanidades.

No importa cual sea su clase social o su condición material, el Mago siempre sobresaldrá por encima de otros. Físicamente tenderá a mantenerse en forma. Mentalmente será más agudo. Moralmente será más fuerte. Esto no quiere decir que su vida esté exenta de problemas, pues en ocasiones se verá forzado a contraponer lo que está bien a ojos de Dios, con respecto a las reglas sociales del momento. No obstante, se dominará a sí mismo y por extensión a todos los que se encuentren en su esfera consciente.

No puede ser dirigido por otros. Llegará a ser un líder si es ese su destino, pero nunca será seguidor. La voluntad de la muchedumbre no le afectará. Se muestra indiferente ante las modas y reglas sociales, siempre y cuando éstas no le ayuden a alcanzar sus propósitos. Aquellos que ocupen lugares píublicos no le inspirarán con su culto a los héroes. No se perderá en una relación amorosa. Es capaz de ver a través de los intentos más sutiles para engañar. Una vez que ha encontrado su verdadero centro no podrá ser desviado por la voluntad de otros.

Cristo era el Mago arquetípico. Luchó por cumplir la Voluntad de lo No Manifiesto en la Tierra, aceptando su destino como líder y maestro, aun cuando al principio nadie deseaba seguir o aprender, y conocía perfectamente la angustia a la que le conduciría su papel.

Consciente de la gran importancia del Espíritu, se preocupó por los sufrimientos de los hombres y utilizó su gran Arte para socorrer sus cuerpos. No admitía una deidad intermediaria, pero se reconocía a sí mismo como el verdadero Hijo del Padre celestial.

Con su poder, Cristo podría haber obtenido riquezas y placeres para sí mismo, pero consideró más importante la ley cósmica, que su bienestar personal. Podría haberse retirado en soledad y haberse dedicado a comunicarse con la Luz, pero aceptó que había nacido en la Tierra y que su objetivo era terrenal. Era el Mago supremo del mundo Occidental.

No todos han nacido para ser cristos. El Mago, raras veces está equilibrado en todos los aspectos. Sus prejuicios y deseos le ciegan. Progresa con más rapidez en unas materias que en otras. Pero sigue siendo el Mago, pues siempre se esfuerza por llegar a su destino, sin importar cuantas veces puede llegar a apartarse del camino debido a su ignorancia y debilidad. No se engaña a sí mismo. Las dificultades nunca le llevarán a confundir la Luz con la Oscuridad. Si fracasara al final sabría por qué y cómo, y en lo que ha fracasado —un logro en sí mismo.

Notes

1. Blake, "Auguries of Innocence," *Complete Writings* (London: Oxford University Press, 1972), 431.
2. Blake, "Auguries of Innocence," *Complete Writings*, 433.
3. Wilhelm and Jung, eds., *The Secret of the Golden Flower* (London: Routledge & Kegan Paul, 1962), 22.
4. Blake, "The Everlasting Gospel," *Complete Writings*, 753.
5. Mathers, trans., *Book of the Sacred Magic of Abramelin the Mage* (New York: Dover Publications, 1975), Book II, Chap. 4, 57. *
6. Westcott, trans., *Sepher Yetzirah* (York Beach, Maine: Samuel Weiser, 1980), Chap. 1, Sect. 4, 15.
7. *Larousse Encyclopedia of Mythology* (New York: Prometheus Press, 1960), 328.
8. Nasr, ed., *Introduction to Islamic Cosmological Doctrines* (Boulder: Shambhala, 1978), 82.
9. Budge, *The Book of the Dead* (New York: University Books, 1960), 372-73.
10. Tennyson, "Sir Galahad," *Poems of Tennyson* (London: Oxford University Press, 1910), 205.
11. Browning, "Childe Roland to the Dark Tower Came," *Complete Works* (New York: Houghton Mifflin, 1895), 287.
12. Christian, *History and Practice of Magic* (New York: Citadel Press, 1963), 89-94.
13. Levi, *Transcendental Magic* (York Beach, Maine: Samuel Weiser, 1979), 29.
14. Myer, *Qabbalah* (York Beach, Maine: Samuel Weiser, 1974), 274.
15. Howard, *The Runes* (Northamptonshire, England: Aquarian Press, 1978), 25-6 ("Havamal," vv. 138-39).

* Edici6n en español: *Libro de la Magia Sagrada de Abramelin el Mago*. Editorial Humanitas (España).

16. Mathers, trans., *The Greater Key of Solomon* (Calif.: Health Research, 1978), 23-4.
17. David-Neel, *Magic and Mystery in Tibet* (New York: Dover Publications, 1971), Chap. VIII.
18. Patai, *Gates of the Old City* (New York: Avon Books, 1980), 636-42.
19. Mathers, *Book of the Sacred Magic*, 21.
20. Lane, *The Bronte Story* (London: William Heinemann, 1953), 79-80, 109-10.
21. de Kleen, *Mudras* (New York: University Books, 1970).